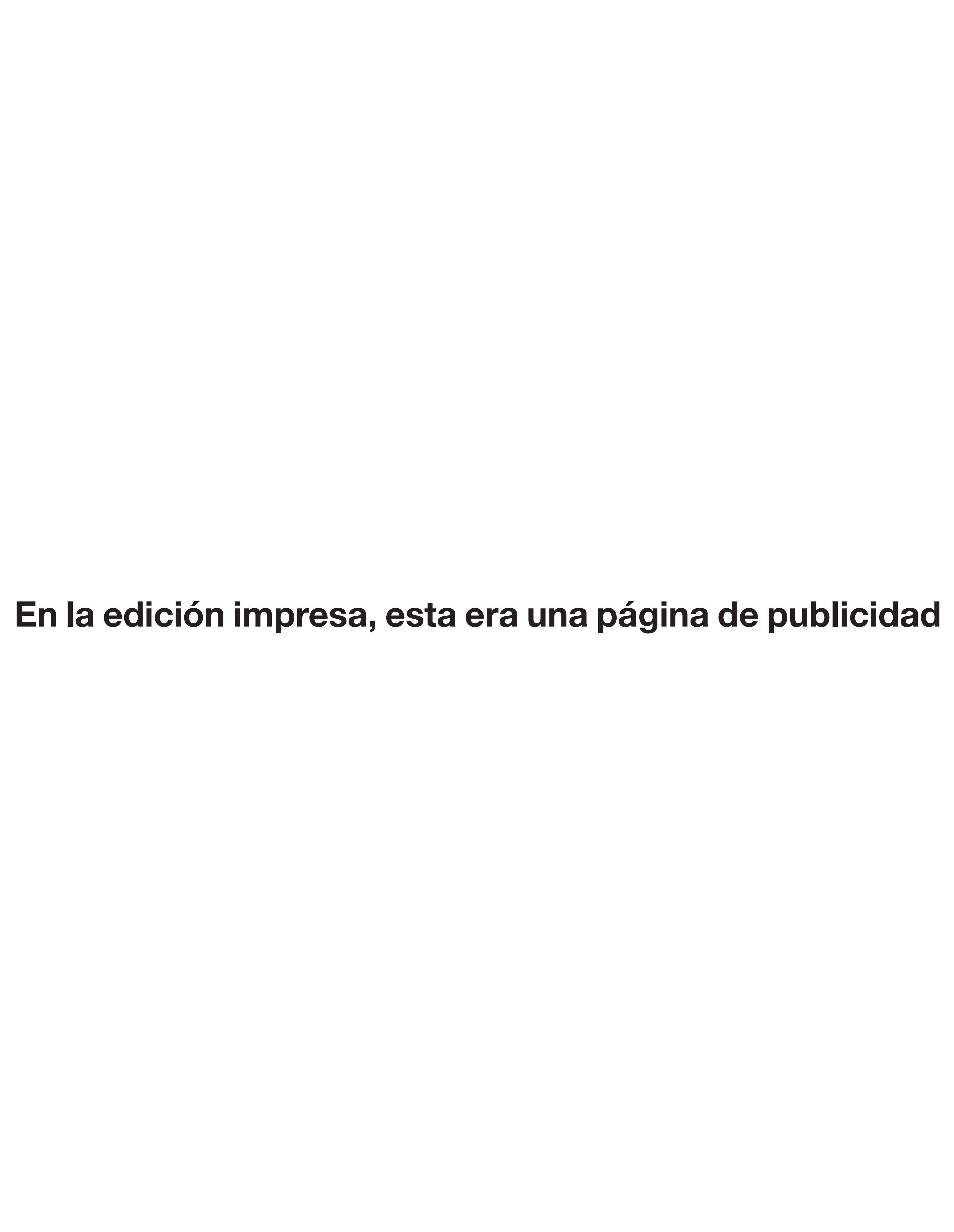


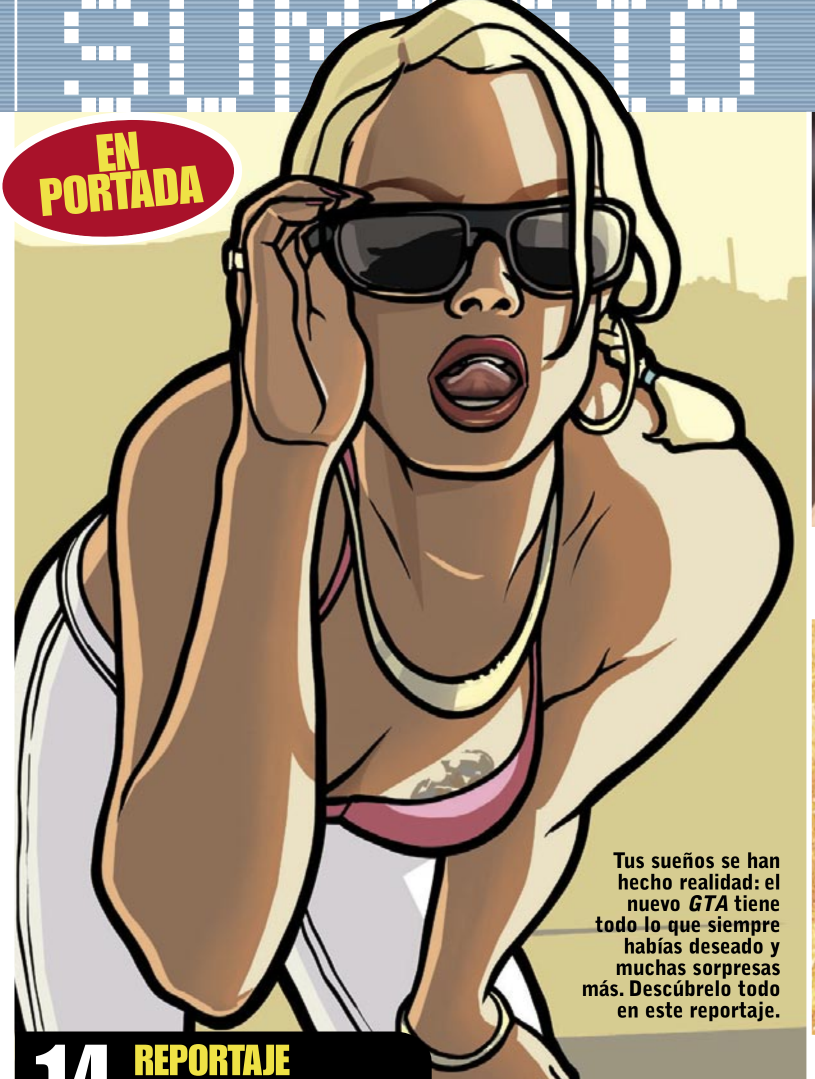
Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Octubre Nº 69
Play2 manía
Portugal 2,99€
→ NOVEDADES
FORGOTTEN REALMS DEMON STONE
SILENT HILL 4 • FIFA FOOTBALL 2005
COLIN MCRAE 2005 • CRISIS ZONE
STAR OCEAN TILL THE END OF TIME
CONFLICT VIETNAM • NBA BALLERS...
→ PREVIEWS
ATCHET & CLANK 3 • SLY RACCOON 2
RE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE
WRC4 • ROCKY LEGENDS...
HOBBY PRESS
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
COMPARATIVA
SILENT HILL 4 vs. RESIDENT EVIL OUTBREAK
R.P.D.
¡VUELVE EL DEPORTE!
Así serán FIFA 2005, NBA Live 2005, PES 4, Esto es Fútbol 2005, Tony Hawk's Underground 2...
EL PODER DEL ANILLO
La lucha por la Tierra Media continúa en PS2...
¡PISA A FONDO!
Todo sobre Juiced y Colin McRae 2005
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEG
Splinter Cell
Pandora Tomorrow
Mapas • Consejos • Armas • Enemigos
¡¡TE LO ENSEÑAMOS TODO!!
¡¡Descubre las claves del último GTA!!
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
Guía Splinter Cell Pandora Tomorrow
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 75


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

SUMARIO [69]

EN PORTADA



Tus sueños se han hecho realidad: el nuevo *GTA* tiene todo lo que siempre habías deseado y muchas sorpresas más. Descúbrelo todo en este reportaje.

14 REPORTAJE GTA SAN ANDREAS



Sé el primero en descubrir las novedades de la nueva edición del fútbol más completo.

30 NOVEDAD FIFA FOOTBALL 2005

Los fans de "El Señor de los Anillos" tienen una cita obligada con su nuevo juego de rol.

92 PREVIEW ESDLA: LA TERCERA EDAD

Practica deporte sin moverte del sofá: *PES4, NBA Live 2005, Tony Hawk's Underground 2, Esto es Fútbol 2005...*



24 REPORTAJE DEPORTES



Los dos grandes mitos del terror cara a cara: ¿qué aventura te va a dar más miedo?

58 COMPARATIVA RE OUTBREAK vs SILENT HILL 4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.
6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.
10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

RECOMENDADO Play2 — Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

CALIDAD/PRECIO Play2 RECOMENDADO — Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:

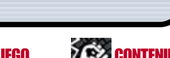




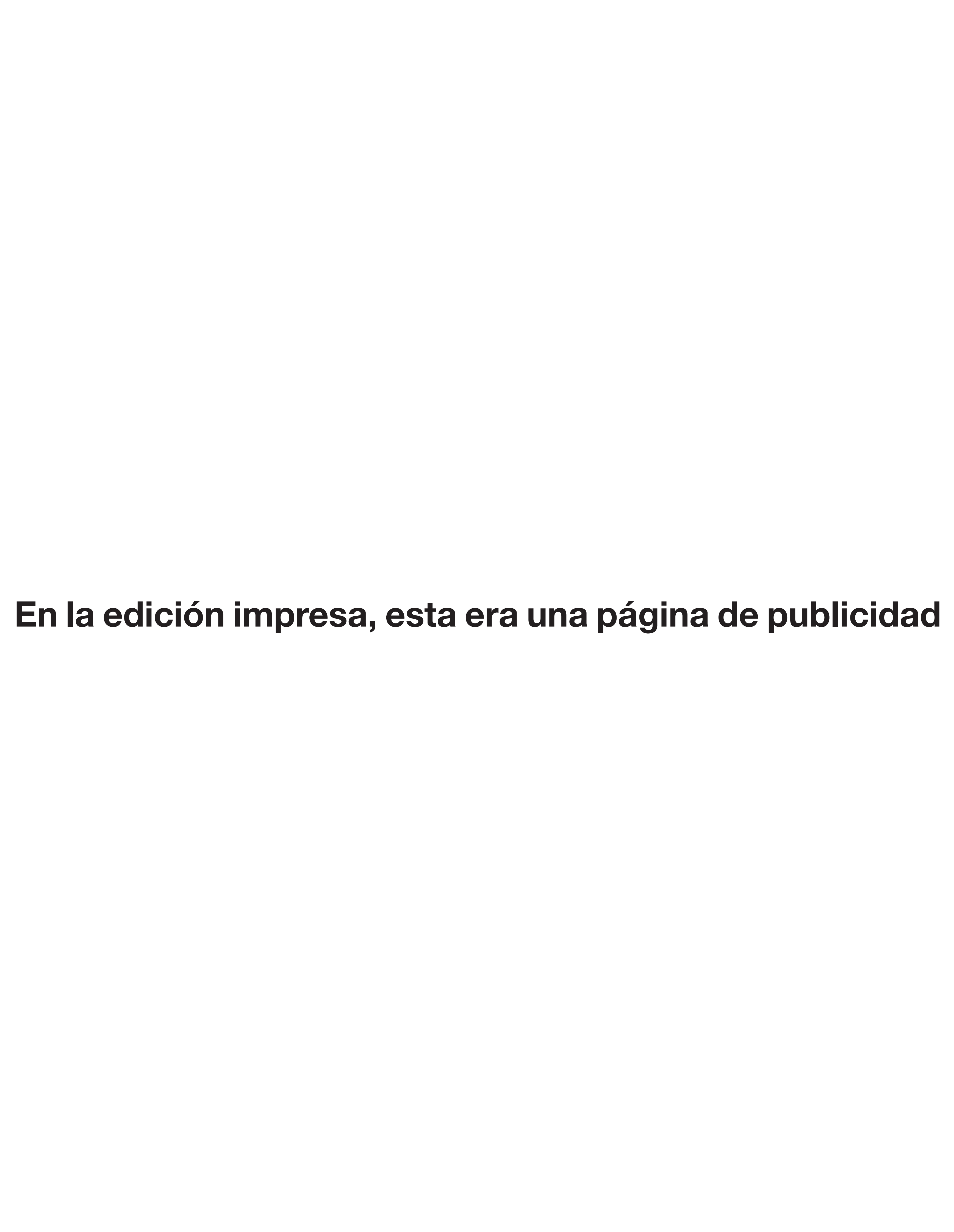


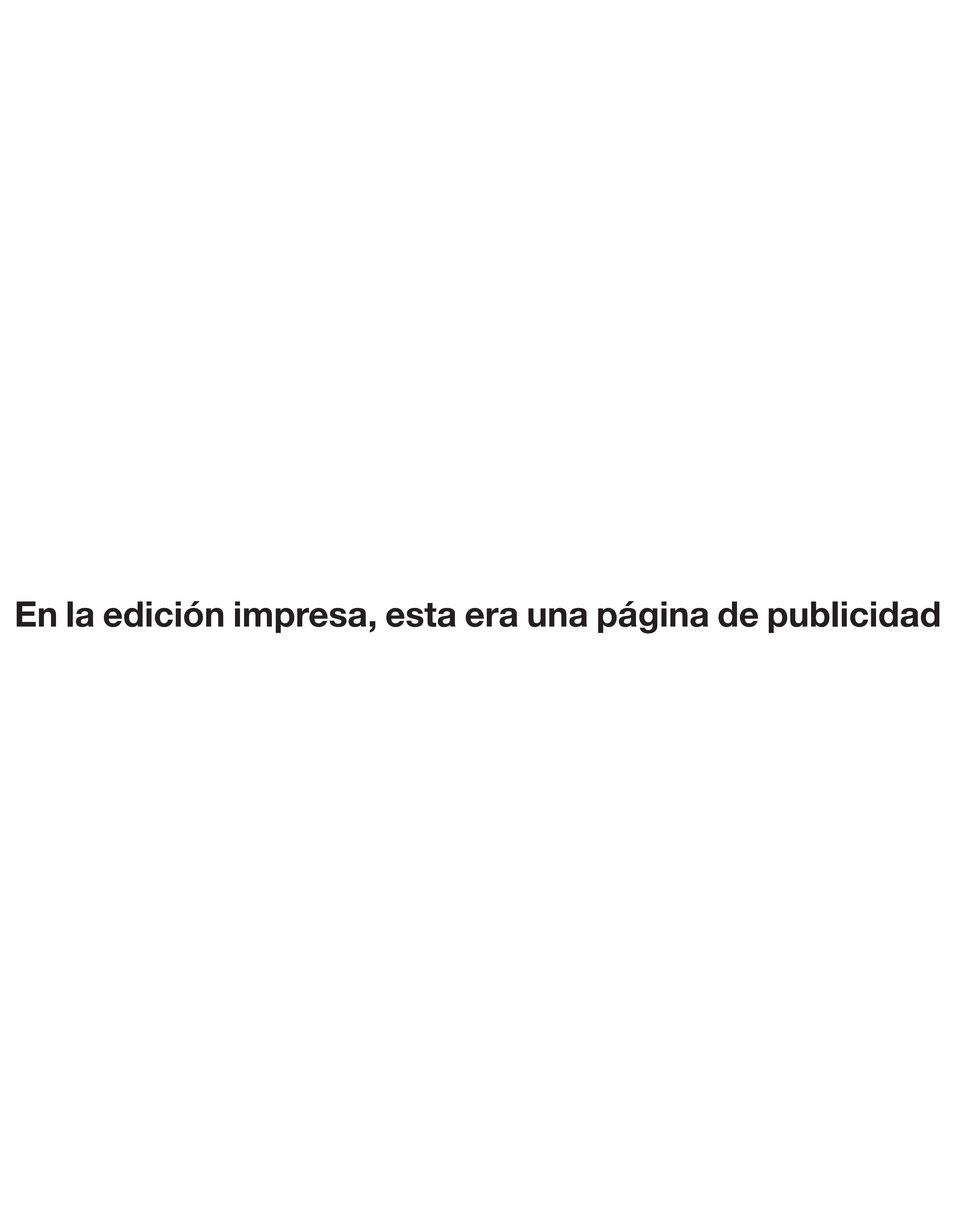


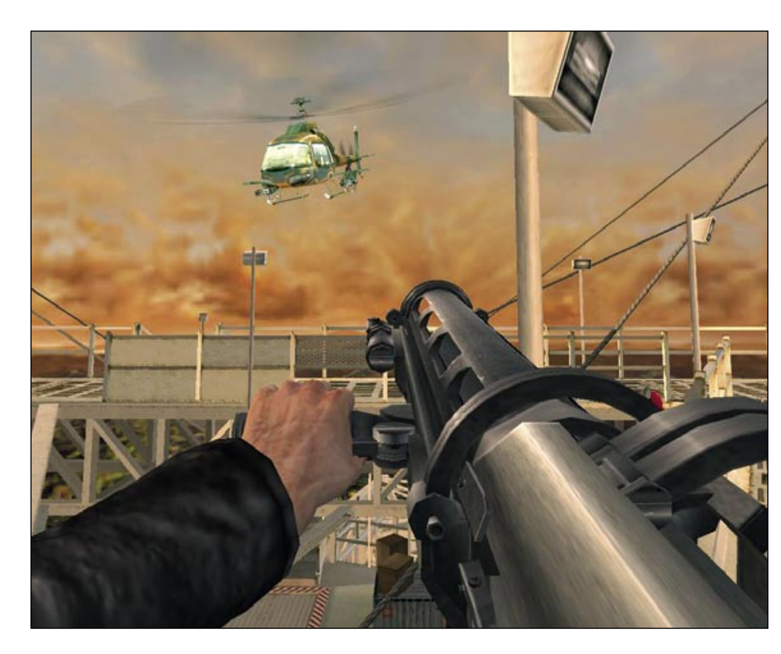




12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





¿Para qué salvar el mundo cuando puedes dominarlo?

LLEGA UN NUEVO AGENTE SECRETO

Electronic Arts nos sorprenderá el 16 de noviembre con *GoldenEye: Agente Corrupto*, un juego en el que podremos explorar el lado más oscuro del "universo Bond" trabajando esta vez para los malos.

Metidos en el papel de un aspirante a agente 00 expulsado del MI6 por exceso de brutalidad, pasaremos a trabajar para Goldfinger, uno de los villanos clásicos de las películas de James Bond. Goldfinger pretende acabar con otro villano también clásico, el Dr. No, para hacerse así con el control del mundo criminal a escala global.

Este es el fascinante argumento de *GoldenEye: Agente Corrupto*, un shooter en primera persona que deja de lado al famoso espía británico para dar paso a un malo con el que tendremos que realizar distintas misiones para nuestro jefe. En nuestro camino nos cruzaremos con otros personajes de las películas, como Scaramanga, Xenia Onatopp, Oddjob, M y muchos más, todos doblados por los actores originales. Y por supuesto, también visitaremos escenarios de las películas, ya sea en Hong Kong, las montañas de Suiza o el cuartel general del Dr. No en el Caribe, entre otros.

Pero eso no es todo, también podremos disfrutar de modo Multijugador a pantalla partida, modo Online, Deathmatch y muchos más, que pondrán el broche a un juego que promete unas navidades "de película".



El juego nos permitirá jugar con un ex-agente 00 que, tras ser expulsado del MI6 pasa a trabajar para el malvado Scaramanga.



Durante la aventura nos encontraremos con personajes clásicos de las películas de James Bond, como Oddjob, Scaramanga, M, el Dr. No...



Tras perder un ojo a manos del Dr. No, Goldfinger nos implantará uno especial. A partir de entonces nuestro nombre en clave será GoldenEye.



Nuestras misiones nos llevarán a escenarios típicos de las películas, como las montañas suizas, el cuartel general del Dr. No en el Caribe y otros...

PS2 TRIUNFÓ EN EL CAMPUS PARTY

Más de 500 usuarios de PS2 se reunieron en Valencia en la mayor concentración Online de España.

Del 27 de julio al 1 de agosto se celebró en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia una nueva edición del Campus Party, la mayor concentración de usuarios de juego en red de España, que reunió a más de 4.500 internautas de toda Europa.
Pues bien, este año el Campus Party ha tenido otro protagonista además del PC, y es que más de 500 usuarios de PS2 se han unido a la fiesta con sus consolas, para disfrutar de los mejores juegos Online, probar "in situ" los próximos bombazos de Sony y participar en conferencias, competiciones y demostraciones. De hecho, los asistentes al Campus han sido los primeros en disfrutar de tres esperadísimos títulos de PS2: *EyeToy Chat*, *Killzone* y *Esto es Fútbol 2005*, que fueron presentados por miembros de sus respectivos equipos de desarrollo.
La experiencia ha sido todo un éxito y estamos seguros que el año que viene el número de PS2 "concentradas" será mucho más alto. Ya sabéis, el próximo verano tenemos una cita en la soleada Valencia…

Así de sonrientes posaron los usuarios de PS2 reunidos en Valencia. Claro, pudieron jugar con títulos inéditos, asistir a conferencias...



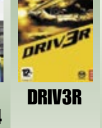
Además de jugar, también hubo tiempo para presentaciones de títulos, como la de *EyeToy Chat*, a cargo de su productor Luis Fernández.


Sony llevó un gran número de consolas y juegos. Y para que se pudiera jugar fresquito, instaló algunas en neveras industriales...

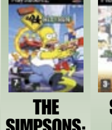
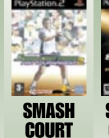
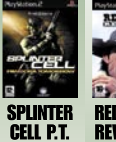


Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de agosto)


*Lista facilitada por





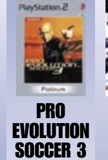
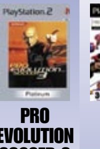
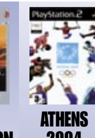






1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORMULA ONE 2004	DRIV3R	ONIMUSHA 3	SHREK 2	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	THE SIMPSONS: HIT & RUN	SMASH COURT TENNIS 2	SPLINTER CELL P.T.	RED DEAD REVOLVER	OBSCURE

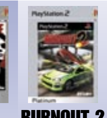
Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de agosto)

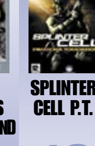

*Lista facilitada por



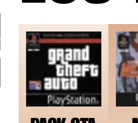


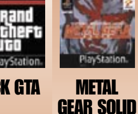
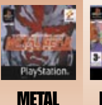
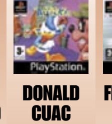


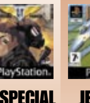
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORMULA ONE 2004	PRO EVOLUTION SOCCER 3	ATHENS 2004	GTA VICE CITY	SPIDER-MAN 2	TRUE CRIME	BURNOUT 2	SINGSTAR	TONY HAWK'S UNDERGROUND	SPLINTER CELL P.T.

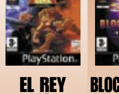
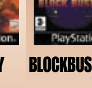
Los más vendidos PSone (del 1 al 30 de agosto)


*Lista facilitada por





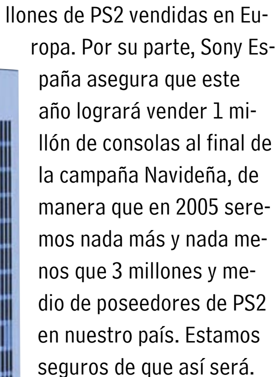




1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PACK GTA	METAL GEAR SOLID	DONALD CUAC ATTACK	FIFA 2004	NBA LIVE 2003	DINOSAURIO	CT SPECIAL FORCES 3	JET ACE	EL REY LEÓN	BLOCKBUSTER

¡PS2 BAJA DE PRECIO!

La mejor consola del mercado cuesta ahora 149 euros.

Sony anunció el pasado 18 de agosto una reducción sustancial en el precio de PS2, que desde ese día pasó a costar 149 euros, unas 25.000 pesetas de las de antes.
Esta reducción de precio, unida al lanzamiento de títulos tan atractivos como *GTA San Andreas*, *FIFA 2005*, *SingStar Party, Burnout 3 o Killzone*, anima a los responsables de Sony, que afirman que se sobrepasará la barrera de 24 millones de PS2 vendidas en Europa. Por su parte, Sony España asegura que este año logrará vender 1 millón de consolas al final de la campaña Navideña, de manera que en 2005 seremos nada más y nada menos que 3 millones y medio de poseedores de PS2 en nuestro país. Estamos seguros de que así será.

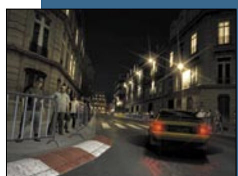





¿QUÉ PASA CON...?

→ GRAN TURISMO 4

El retraso se confirma: febrero.
Pese a todos los esfuerzos, ya se ha confirmado que el esperado simulador de Sony no estará listo para estas Navidades. Su fecha de salida se sitúa ahora en febrero del año que viene.

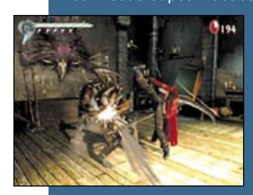


→ S2E

La feria se aplaza indefinidamente.
Ya no disfrutaremos este septiembre de esta feria de los videojuegos: sus organizadores consideran que el mercado español no está preparado...

→ DEVIL MAY CRY 3

Otro que se nos va a 2005.
Los que esperaban echarse unas partiditas con Dante estas navidades están listos. Desde Capcom acaban de confirmar que *Devil May Cry 3* no verá la luz hasta el año que viene. Eso sí, al menos hablan del primer trimestre...

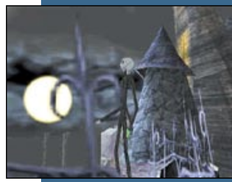


→ TOMB RAIDER

Lara podría volver en un año.
En un año podríamos tener un nuevo *Tomb Raider* listo para ser disfrutado en PS2. De hecho, Eidos está pensando enseñar parte de su desarrollo para solicitar la opinión de expertos "croftianos".

→ PESADILLA ANTES DE...

...¿estas navidades?
Pese a que se decía que el juego de Capcom, basado en la famosa película de Tim Burton, podría irse a 2005, recientes informaciones sitúan su lanzamiento este noviembre. ¿será verdad?



→ PSP

En diciembre en Japón.
Últimos rumores hablan de la posibilidad de que la portátil de Sony se ponga a la venta en Japón el 3 de diciembre, fecha que coincidiría con el 10º aniversario del lanzamiento de la PlayStation original.

ASÍ SE VIVIRÁ EN ODDWORLD

Primeras imágenes del esperado *Oddworld Stranger*.

Como ya os adelantamos hace unos meses, la sensacional saga *Oddworld*, que triunfó con sus dos entregas en PSone, está lista para saltar a PS2 con *Stranger*, una aventura que combinará acción en primera y tercera persona y que estará ambientada en la frontera de Oddworld, un paraje muy parecido al Salvaje Oeste americano.
Pues bien, ya hemos podio ver las primeras imágenes del juego y paladear un corto vídeo que nos ha dejado una cosa muy clara: *Stranger* va a ser tan espectacular gráficamente como original en su estética y desarrollo. Como ya sabéis, el protagonista de la historia será un cazarrecompensas que tendrá que interactuar con docenas de extrañas criaturas y luchar y capturar a seres aún más peculiares. Los que hayáis disfrutado de *Abe's Oddysse y Abe's Exoddus* en PSone sabéis que el juego va a ser como poco sorprendente y original. Eso sí, nos toca esperar hasta 2005 para poder comprobarlo. Os aseguramos que estamos deseando echarle el guante y cobrar una recompensa de diversión segura.



Stranger **estará ambientado en el universo Oddworld, el mismo mundo que ya visitamos en *Abe's Oddysee*, y que garantiza originalidad y sorpresas.**

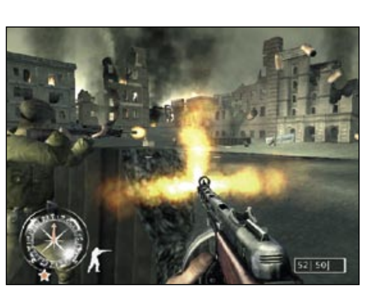


La aventura mezclará momentos de acción en primera y tercera persona, con zonas de exploración e interacción con otros personajes.

ACTIVISION SE INSTALA EN ESPAÑA

La compañía ha abierto oficinas en nuestro país coincidiendo con el 25 aniversario de su fundación.

Títulos como *Doom*, *Tenchu*, *Pitfall*, *Spider-Man* o *Tony Hawk* avalan a Activision, una compañía que lleva 25 años ofreciendo juegos de calidad para todas las plataformas habidas y por haber...
Pues bien, la compañía se instala en nuestro país con la intención de seguir ampliando su lista de éxitos. Aquí tenéis algunos ejemplos de lo que nos espera de aquí a finales de año. Ahí es nada...



Call of Duty **nos llevará a tres frentes de la II Guerra Mundial, con una puesta en escena impecable.**



En *Star Wars Battlefront* reviviremos los combates más vibrantes de las dos trilogías galácticas.

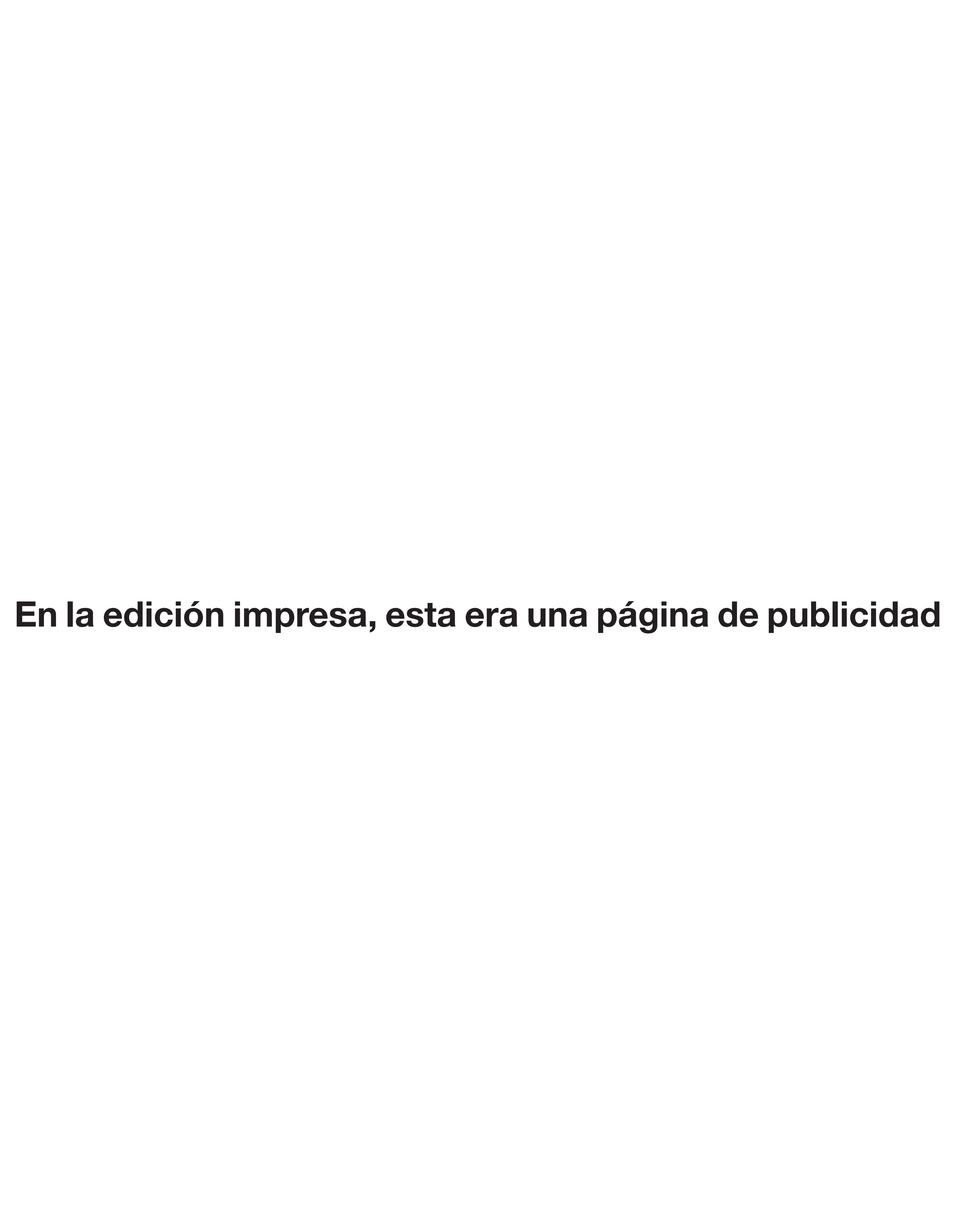


Mercenarios **será un juego de acción tipo *GTA*, en el que "trabajaremos" para distintos ejércitos.**

¡¡PLAY2MANÍA TE NECESITA!!

Si eres mayor de edad y un buen soldado, únete a nuestro equipo.

Sony va a retar a los medios especializados del sector a una guerra virtual y nosotros queremos ir a la batalla con el mejor equipo posible. El escenario será Madrid y las armas las que el nuevo *Killzone*, el shooter subjetivo de Guerrilla para PS2, nos preste.
El mes que viene, cuando la guerra se declare oficialmente, pediremos tu ayuda. Permanece atento a tu quiosco, busca la hoja de reclutamiento en la revista y corre a alistarte: ¡Tendrás una semana para demostrarnos que eres uno de los tres soldados que necesitamos!



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos.

En Japón siguen arrasando *Winning Eleven 8* (el que será nuestro *PES4*) y *Fullmetal Alchemist Dream Carnival*, un juego de lucha con los personajes de un popular anime. En USA barren los juegos de fútbol americano, como *NCAA Football 2005* y *ESPN NFL 2K5*, mientras que en Europa nos decantamos por las olimpiadas de *Athens 2004* y *Spider-Man 2*.

➔ Metal Gear Solid 3.

Ya se ha confirmado la fecha de lanzamiento del juego en Japón para el 16 de diciembre. Aparte de la edición normal, los japoneses podrán hacerse con una edición especial, que ofrecerá dos libretos especiales, un DVD con material extra (entrevistas, etc) y un muñeco... y todo por 120 Euros.

➔ Muñeco Snake.

Siguiendo con *MGS3*, Medicom, una compañía nipona especializada en muñecos, va a poner a la venta en Japón 1000 unidades de una figura muy especial, una cuidada recreación de 30 cm de Solid Snake en *Snake Eater*, que tendrá detalles como guantes intercambiables. Costará unos 130 euros...

➔ El padre de FF.

Tras su partida de Square, Hironobu Sakaguchi, el creador de la saga *Final Fantasy*, ha anunciado que su nuevo estudio, Mist Walker, trabaja en dos juegos de rol completamente nuevos.

➔ El precio del poder.

Universal ha anunciado que está desarrollando el videojuego de "El Precio del Poder", también conocida como "Scarface", un filme del 83 que trata sobre la mafia cubana en Miami (y que sirvió para diseñar a Tommy Vercetti en *Vice City*). Será un juego de acción en tercera persona y llegará en 2005.

MUÉVETE CON «EYETOY PLAY 2»

12 nuevos y sorprendentes minijuegos te esperan en noviembre.

Si tienes una cámara EyeToy te gustará saber que en noviembre Sony pondrá a la venta un nuevo juego compatible con su tecnología de reconocimiento de imagen. *EyeToy Play 2* presentará 12 minijuegos que nos ofrecerán retos tan sorprendentes como tocar una guitarra o cocinar.

Pero no penséis que será una simple colección de minijuegos. Los chicos de Sony han echado el resto para ofrecernos nuevas y sorprendentes funciones que permitirán, por ejemplo, que la cámara detecte el volumen de nuestra voz, que distinga colores e incluso que mida la fuerza de nuestros movimientos. Hasta podremos transformar nuestra EyeToy en una cámara de seguridad...

Si la idea te atrae, ya sabes, a esperar a noviembre.



En *EyeToy Play 2* habrá pruebas de todo tipo: boxeo, tenis de mesa e incluso podremos tocar la guitarra. Y nuestro cuerpo será el pad.



EyeToy Play 2 ofrecerá muchas funciones nuevas, como reconocimiento de colores o detección de volumen de la voz.

Y TÚ, ¿DE QUÉ TRIBU ERES?

Marca tu estilo, viste como quieras y conviértete en el Sim más conocido de la ciudad.

Electronic Arts lanzará el 16 de noviembre *Los Urbz: Los Sims en la ciudad*, una nueva entrega de su conocido simulador social que tiene como gran novedad la posibilidad de permitir que nos movamos libremente por una enorme ciudad en la que la reputación lo es todo. Y es que el objetivo del juego será conseguir que nuestro Sim sea el más conocido de la urbe y para ello deberemos elegir un trabajo que mole y vestir a la última. Pero las novedades no acabarán aquí. *Los Urbz* será compatible con EyeToy, tendremos que trabajar ejecutando juegos de habilidad, podremos tener mascota… Vamos, el título más completo de la saga.



En *Los Urbz: Los Sims en la Ciudad* podremos recorrer libremente nueve barrios con el objetivo de convertirnos en los más conocidos de la urbe.

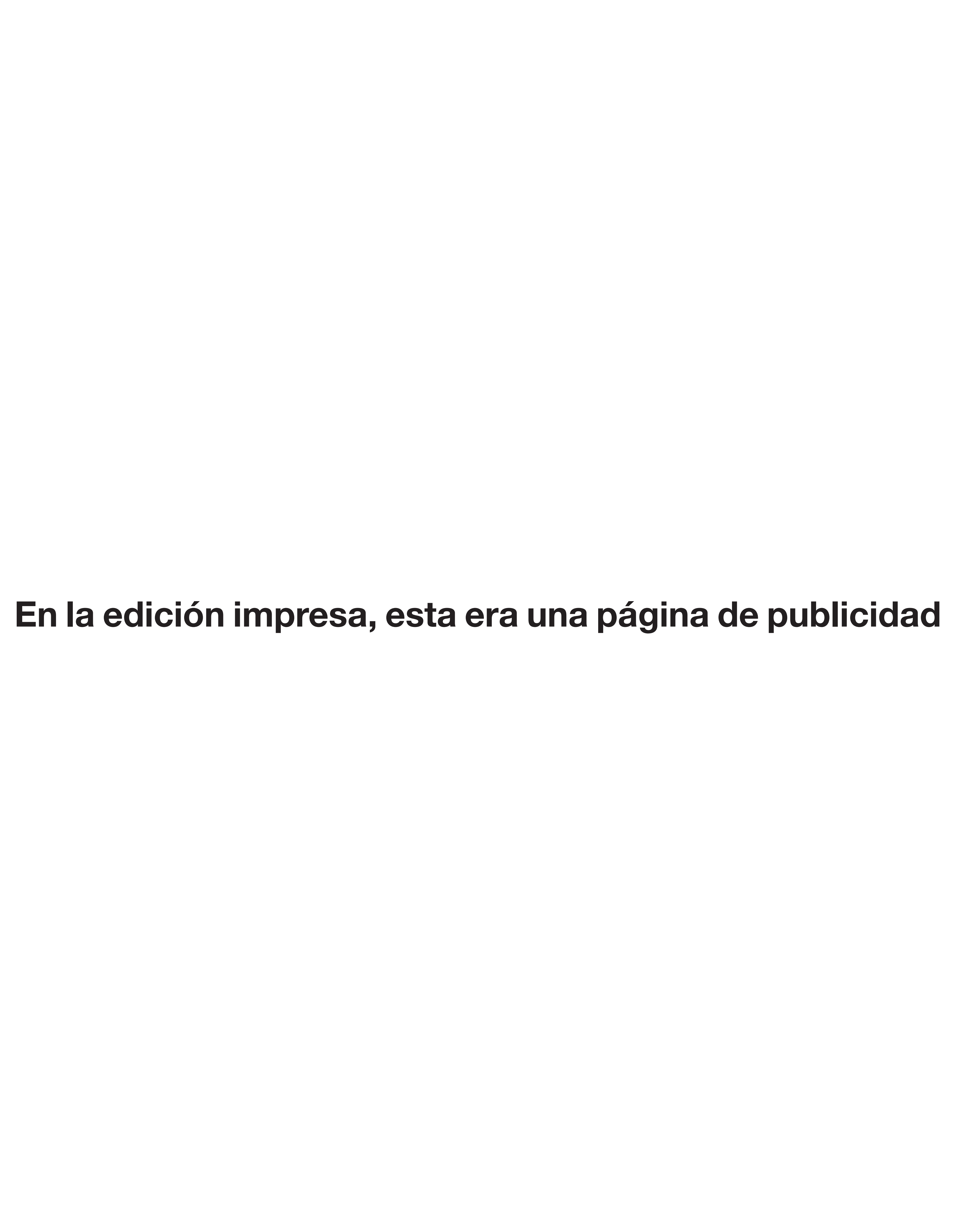
CONVIÉRTETE EN TODO UN RAPERO

Si te gustan los karaokes y el hip hop, prepárate.

En octubre llega tu oportunidad de convertirte en una estrella del hip hop virtual con *Get On Damic*, la nueva propuesta de Eidos que nos permitirá labrarnos una carrera musical gracias a nuestra voz. 40 canciones de artistas como Snopp Dog, Public Enemy o Black Eyed Peas serán nuestro desafío, y podremos competir con otros amigos, usar la cámara EyeToy, comprar ropa, casas o coches con el dinero de nuestras actuaciones...



Podremos interpretar 40 canciones de estrellas del hip hop y se pondrá a la venta con un micrófono Logitech.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS PS2



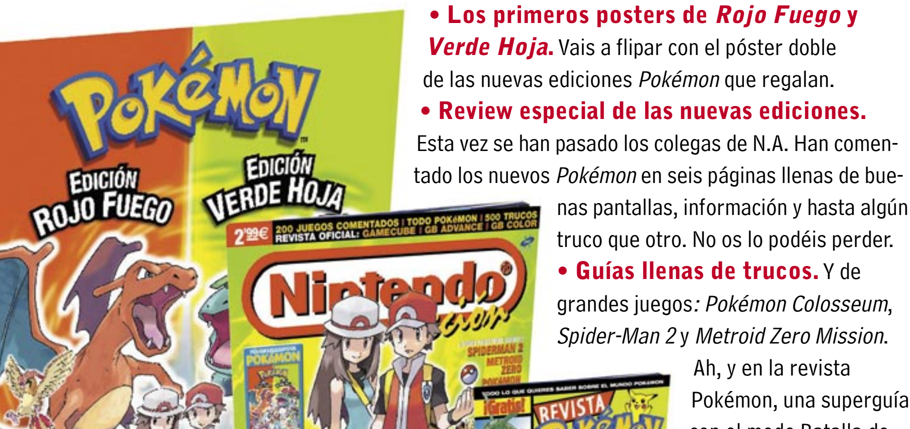
Todos los trucos, extras y pistas para:

- Prince of Persia: LADT
- True Crime
- Tony Hawk´s Underground
- Chaos Legion
- XIII
- Rayman 3
- Mission Impossible: OS
- Y más 1000 trucos

Ya a la venta.



¡¡VUELVE LA POKEMANÍA!!



• Los primeros posters de *Rojo Fuego* y *Verde Hoja*. Vais a flipar con el póster doble de las nuevas ediciones *Pokémon* que regalan.

• Review especial de las nuevas ediciones. Esta vez se han pasado los colegas de N.A. Han comentado los nuevos *Pokémon* en seis páginas llenas de buenas pantallas, información y hasta algún truco que otro. No os lo podéis perder.

• Guías llenas de trucos. Y de grandes juegos*: Pokémon Colosseum*, *Spider-Man 2* y *Metroid Zero Mission*. Ah, y en la revista Pokémon, una superguía con el modo Batalla de *Pokémon Colosseum*.

• Avances. Conoce el futuro con N.A. Este mes publican *Mario Tennis*, *El Señor de los Anillos*...

Ya a la venta.



YA ESTÁ AQUÍ DOOM 3

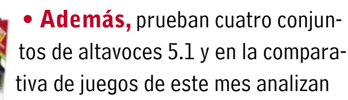
• La historia se escribe lentamente, pero en ocasiones se tiene la sensación de asistir a capítulos clave, como la llegada de *Doom 3*, que ha impresionado a los chicos de Computer Hoy Juegos tras pasar las 48 pruebas de su Laboratorio.

• Más novedades. Y también han analizado *Panzers Phase One*, *Richard Burns Rally*, *Shellshock Nam '67* y *Virtual Skipper 3*. Los resultados de tan exhaustivas pruebas podéis consultarlos como siempre en la sección "¿Funciona en tu PC?".

• Además, prueban cuatro conjuntos de altavoces 5.1 y en la comparativa de juegos de este mes analizan los mejores títulos de acción 3D del momento.

• Y de regalo *Tomb Raider II*, la mejor aventura de Lara Croft.

Ya a la venta.



GUÍAS COMPLETAS PARA LOS ÉXITOS DEL MOMENTO

• *Formula One 2004*. Todos los circuitos, las claves para trazar las curvas, cómo preparar los coches... Todos los detalles en una completísima guía.

• Expediente X. Mapas de los niveles, estrategias y claves para superar todos los puzzles y enemigos de la aventura.

• Y además... Soluciones para *Obscure*, *Rainbow Six 3*, *Syphon Filter Omega Strain*, *SOCOM II*, miniguías coleccionables, miles de trucos, Consultorio...

A la venta el 28 de Septiembre



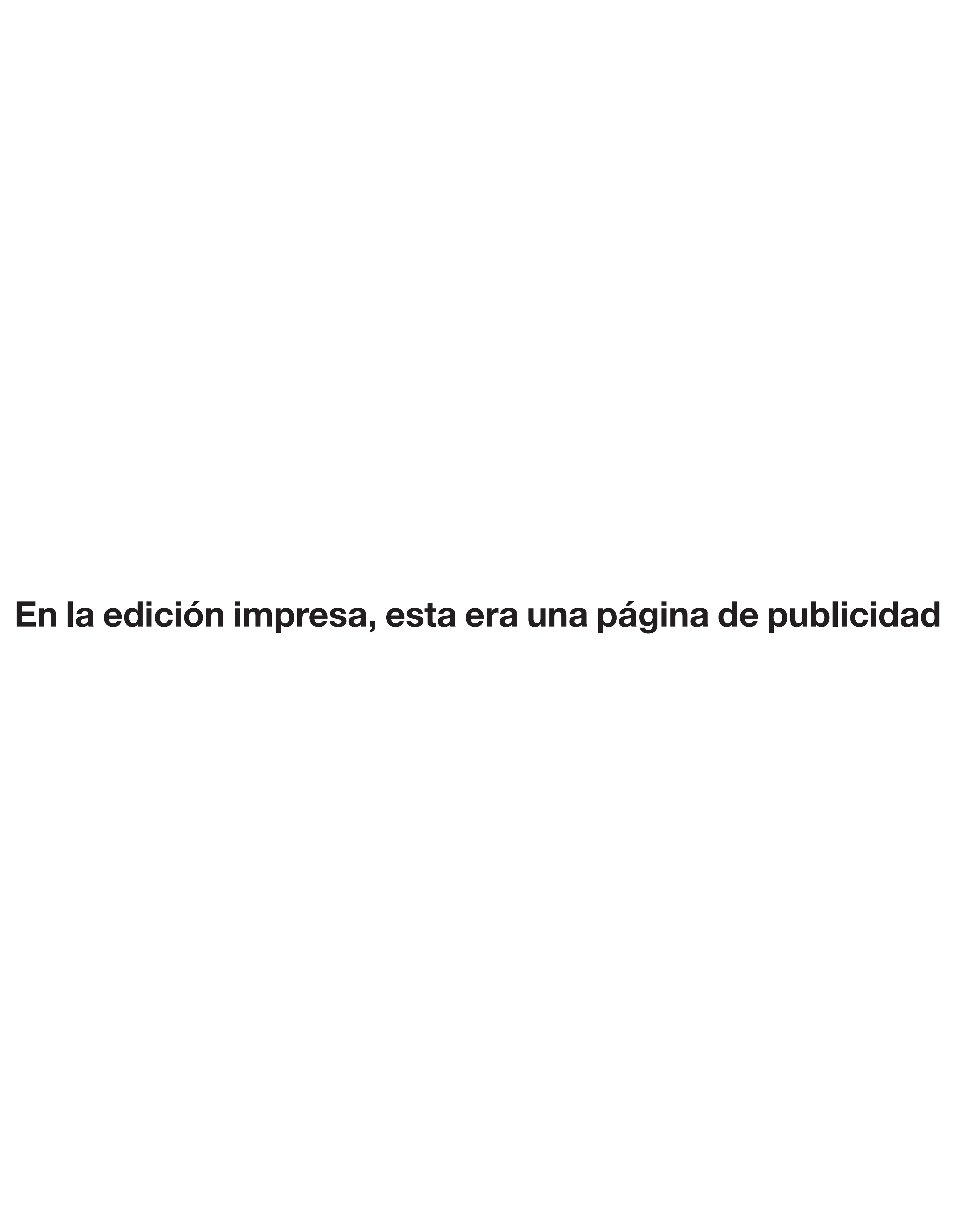
DISFRUTA DE TU PC A TOPE

• Los mejores análisis de todas las novedades del momento. Descubre todo sobre *Rome: Total War*, *Los Sims 2* o *Silent Hill 4*, entre otros.

• ¡Todo sobre *Splinter Cell 3*! Un primer vistazo, en un completo reportaje, a la tercera parte del juego más espectacular en acción táctica. ¡Descúbrelo antes que nadie!

• ¡Un juego de regalo en el DVD! Este mes, *Startopia*, y las mejores demos del momento, además de un gran especial de trucos para tus juegos favoritos, previews, extras, especiales y mucho más. ¡No te lo puedes perder!

A la venta el 29 de septiembre.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LA AVENTURA CON LA QUE HABÍAS SOÑADO

Grand Theft Auto San Andreas

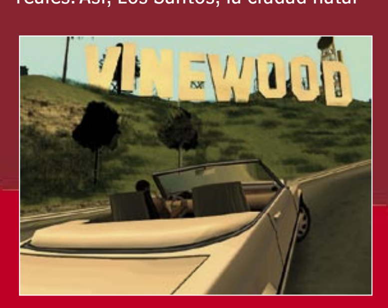
A finales de agosto, Play2Manía tuvo el inmenso placer de acudir a las oficinas de Rockstar North en Nueva York para conocer de primera mano todos los detalles de *GTA San Andreas*, el que promete ser el gran bombazo de estas navidades.

■ **Rockstar** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **22 de octubre**

Tras pasar las navidades de 2003 sin un *GTA* que llevarnos a la boca, todos hemos soñado en algún momento con lo que nos gustaría ver en la siguiente entrega de la serie: un protagonista que sepa nadar, una ciudad aún más grande o misiones más originales. La buena noticia es que todo lo hayáis imaginado se quedará pequeño al ver *San Andreas*.

UN ESTADO A TUS PIES. La principal novedad es que toda la aventura se desarrollará no en una, sino en tres ciudades que se agruparán bajo un estado ficticio llamado San Andreas. Cada una de estas tres ciudades tendrá el tamaño aproximado de Vice City (ahí es nada) y reproducirán a las mil maravillas tres urbes americanas reales. Así, Los Santos, la ciudad natal







Carl Johnson será el protagonista de la aventura, que se ambientará en un estado americano ficticio (llamado San Andreas) a principios de la década de los noventa.



Rockstar ha trabajado muy duro para ofrecernos un juego de proporciones épicas: 3 ciudades, nuevos vehículos, novedades jugables...



Las guerras de bandas jugarán un papel importante en el desarrollo de la aventura. Cada una de las bandas tendrá un color distintivo.

de CJ, el protagonista, será la réplica de Los Ángeles y en ella podremos encontrar el paseo de las estrellas, el barrio chino (cerca de Hollywood), el pabellón donde se celebra el E3 o una réplica de Beverly Hills.

Por su parte, San Fierro plasmará San Francisco, con sus empinadas cuestas, sus tranvías y sus emblemáticos puentes; mientras que Las Venturas reproducirá la vida nocturna, los casinos y los neones de Las Vegas. Por si fuera poco, para llegar de una ciudad a otra tendremos que pasar por el "countryside", es decir, las afueras de las ciudades, que pondrán en pantalla entornos campestres, desiertos, montañas y una docena de pueblos repletos de granjas y personajes curiosos...

GTA San Andreas no va a ser una aventura más, sino un "micromundo" del que no querrás salir.

EXCURSIÓN AL CAMPO.

Este viaje de una ciudad a otra formará parte del juego, es decir, no será un corte en la aventura o un tiempo de carga, sino que tendremos que coger, por ejemplo un coche, y conducir nosotros por autopistas y carreteras secundarias. Durante el viaje, podremos ver cómo van cambiando los escenarios, cómo las casas y edificios progresivamente van dejando su lugar a los árboles, montes y zonas rurales, en las que, por supuesto, habrá animales salvajes y otras sorpresas. Y tranquilos, que no nos pasaremos horas al volante sin hacer nada.

En todos los pueblos tendremos cosas que hacer y misiones paralelas, »









UN "TERRENO DE JUEGO" 5 VECES MÁS GRANDE...

Un estado, 3 ciudades

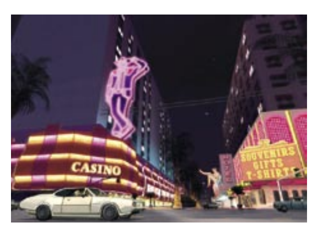
Cuando los genios de Rockstar terminaron *Vice City* y empezaron a trabajar en *San Andreas*, tuvieron muy claro que limitarse a hacer una nueva ciudad hubiera sido muy fácil. Por eso trabajaron en la idea de un estado compuesto por tres ciudades y las zonas "campestres" que las unen y así les ha quedado...



LOS SANTOS. Viene a ser Los Angeles, y parodiará Hollywood, Beverly Hills...



SAN FIERRO. Réplica de San Francisco, con su Golden Gate, calles empinadas...



LAS VENTURAS. Casinos y neones se darán cita en esta "copia" de Las Vegas.



EL CAMPO. Montañas, desiertos, autopistas y más de una decena de pueblos servirán para unir las tres ciudades arriba citadas.

San Andreas será mucho más realista en todos los aspectos, incluidas las animaciones. Ahora "tomar prestado" un coche no será tan fácil...



Cada una de las tres ciudades ofrecerán cientos de cosas para hacer, como ir a un gimnasio a mejorar nuestra forma física y estilo de lucha.



El diseño de personajes protagonistas será rico en detalles, muy superior a lo visto en *Vice City*.

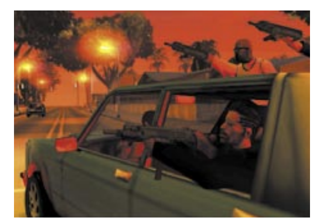


El sentido del humor también estará muy presente y no faltarán situaciones como ésta: una convención de "Elvis Presleys" en un casino de Las Venturas. ¿Quién no ha visto una situación parecida en la tele antes?

UN SINFÍN DE NOVEDADES Y DETALLES GENIALES

En busca del GTA perfecto

Con cada nueva entrega, Rockstar añade nuevos elementos y detalles que amplían aún más la experiencia de juego... pero lo de *San Andreas* va a ser de otra galaxia. He aquí algunos ejemplos.



TIROTEOS EN MARCHA. Acompañados por 3 personajes controlados por la CPU.



DOS ARMAS. CJ podrá utilizar dos armas al mismo tiempo, una en cada mano.



NADAR. Se acabó eso de no poder tocar el agua. ¡CJ podrá nadar y bucear!

» sin olvidar que las 150 misiones que compondrán la aventura estarán colocadas estratégicamente para que el ritmo de juego no decaiga. En cualquier caso, todas estas zonas (las tres urbes y el countryside) formarán el gigantesco mapa del estado de San Andreas, que ofrecerá una superficie "jugable" cinco veces más grande que *GTA Vice City*. Pero las sorpresas no acaban aquí.

ANTECEDENTES PENALES.

Como es habitual en la saga, esta nueva entrega nos presentará también a un nuevo protagonista y un nuevo entorno en el que desarrollar nuestras habilidades "mafiosas". Como ya hemos dicho, en *San Andreas* la aventura se va a ambientar en la costa oeste americana, pero esta vez en la década de los 90, cuando las guerras entre bandas ocupaban las portadas de los diarios americanos.

El "antihéroe" de esta nueva aventura será Carl Johnson, CJ para los amigos, un joven que dejó atrás su conflictivo barrio tras la muerte de su hermano en un trágico accidente. Pero ahora CJ se ve obligado a regresar a casa para celebrar el funeral de su madre... aunque el panorama que se encuentra no es nada alentador: su familia está deshecha, sus hermanos enfrentados y su banda, los Orange Grove, ha perdido casi todo su poder en las calles. Pese a su reticencia a volver a su anterior vida, CJ pronto se verá envuelto en la investigación de dos policías corruptos, un hecho que cambiará para siempre su destino...

EL PRECIO DEL PODER.

De este modo, una de nuestras tareas principales será recuperar el respeto y poder de nuestra banda, los Orange Grove... una tarea que implica muchas y muy variadas acciones.

En primer lugar, tendremos que ganar dinero... también de muchas y va-



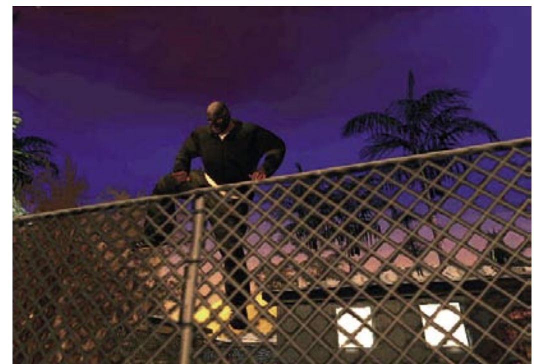


NUEVAS POSIBILIDADES DE JUEGO: PLANIFICANDO EL ATRACO PERFECTO



→ Un "caco" con todas las de la ley

Una de las novedades más afines al espíritu *GTA* va a ser la posibilidad de robar casas. Para ello tendremos que encontrar el vehículo apropiado (furgonetas), esperar a que llegue la noche y entrar en silencio para coger los objetos de valor, que luego venderemos en una casa de empeños.



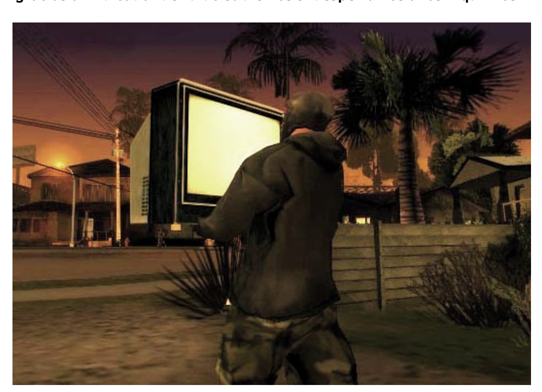
TREPAR VERJAS Y VALLAS DE SEGURIDAD. Será una de las nuevas acciones que lucirá CJ y le permitirá colarse en el jardín de las casas.



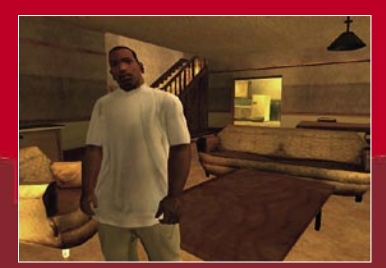
EN SILENCIO. Podremos entrar en las casas por ventanas y puertas y gracias al indicador de ruido sabremos si despertamos a los inquilinos.



QUE NO TE RECONOZCAN. Podremos equipar a CJ con pasamontañas y máscaras de hockey, y así entrará automáticamente en modo "Sigilo".



¡A LA "FRAGONETA"! Una vez dentro de la casa, podremos coger el televisor y otros objetos de valor, que luego podremos vender...



La policía y sus métodos variarán a lo largo de todo el estado, aunque serán muy inteligentes.



La casa de CJ y otros interiores nos darán opciones como cambiar de ropa o salvar la partida.

En el campo encontraremos entornos abiertos, repletos de árboles, fauna salvaje...

riadas maneras. La primera de ellas será trabajando para otras bandas o criminales que requieran nuestros servicios, o bien desempeñando trabajos más normales, como taxista, bombero y otras famosas misiones "R3" de anteriores *GTA*. A estas posibilidades se añade una nueva forma, más acorde con el "espíritu" *GTA*: robar casas.

Con el dinero conseguido con todos estos trabajos, financiaremos algunas actividades de los Orange Groves, como la "reconquista" de ciertos territorios de nuestra ciudad, para lo que tendremos que contratar los servicios de nuevos miembros para que se unan a la banda (aunque algunos territorios los podremos recuperar en solitario).

Tuning, lucha, sigilo... San Andreas integrará muchas novedades a su sistema de juego.

En este sentido, brillará con luz propia la mejorada inteligencia artificial de todos los personajes controlados por la consola, ya que ahora nos ayudarán de manera más real en tiroteos tanto a pie como en coche y nos deleitarán con un comportamiento más humano (se felicitarán, lanzarán consignas propias de la banda...).

No obstante, y tal y como ha dicho Rockstar, nuestra participación en la guerra de las bandas sólo será una pequeña parte del juego, aunque no han querido dar más detalles...

AL MEJOR POSTOR...

Como en anteriores *GTA*, tendremos que trabajar para todo tipo de sujetos, tanto jefes de otras bandas como delincuentes y policías corruptos. Estos encarguitos abarcarán todo tipo de situaciones, desde eliminar a un testigo protegido del FBI (tendremos que tomar fotos de la víctima para que nos crean) a participar en tiroteos a bordo de un coche. Muchas de estas misiones intentarán ir más allá de lo visto en la saga, explorando nuevas situaciones y dejando mayor libertad al jugador. La idea es que no nos sintamos maniatados y tengamos que cumplir la misión en el momento, sino que podemos atracar una casa y con el dinero comprar un arma mejor... vamos, disfrutar de aún mayor libertad.

CUESTIÓN DE ESTILO.

Siguiendo con el dinero, el vil metal también servirá para muchas, muchas otras cosas, como por ejemplo, para ganarnos el respeto de los miembros de nuestra banda. CJ tendrá que aparentar ser un tipo duro, con dotes de liderazgo, algo en lo que »









San Andreas ofrecerá muchos minijuegos y pruebas curiosas. Muchas de ellas se concentrarán en los casinos, donde podremos jugar a la ruleta, las tragaperras, el black jack... y con ello ganar más dinero.



Otro detalle realista: los coches se ensuciarán cuanto más los usemos. Además, habrá túneles de lavado y talleres donde tunear nuestro auto favorito: alerones, spoilers e incluso turbos estarán disponibles.

» influye tanto su aspecto como su forma física. En el primero de los casos, el aspecto, podremos comprar todo tipo de ropa, desde prendas deportivas a ropa más "pijina", o visitar las numerosas tiendas de tatuajes que habrá en San Andreas para marcar los brazos y torso de CJ con todo tipo de imágenes y palabras. Por si fuera poco, también podremos recorrer las peluquerías de las ciudades para recortarnos la barba y darnos un buen rapado... ¡o dejarnos el pelo a lo "afro"!

Del mismo modo, en las dotes de liderazgo de nuestra banda también influirá la forma física. Ahora, en *GTA San Andreas* el protagonista tendrá que comer para recuperar energías... pero si se pasa y engorda, su "gente" se reirá de él. De hecho, no podrá realizar ciertas acciones y se cansará antes, e incluso no tendrá acceso a ciertas misiones. Para evitarlo podremos realizar numerosas actividades, como montar en bici, visitar los distintos gimnasios o incluso jugar al basket.

Y si por el contrario no comemos, CJ se sentirá débil y se cansará antes. Rockstar no ha querido desvelar mucho al respecto y, por ejemplo, aún no sabemos si habrá un menú que detalle la forma física de CJ. En cualquier caso, todas estas opciones para modificar a CJ serán uno de los puntos fuertes del juego... pero aún hay más.

Las guerras de bandas y el dominio del territorio se unirán a las misiones habituales en la serie.

UN HÉROE QUE "CRECE".

Uno de los aspectos más criticados de los anteriores *GTA* ha sido el reducido abanico de habilidades de sus protagonistas. Pues bien, en *San Andreas* las cosas van a cambiar. CJ va a estar en constante evolución, aprenderá movimientos nuevos en muchas de las misiones, o al utilizar algún objeto determinado. Así, por ejemplo, podremos modificar nuestro estilo de lucha visitando algunos gimnasios del estado, pudiendo aprender boxeo, artes marciales o perfeccionar su estilo de combate callejero. Eso sí, cada técnica aprendida reemplazará una de las viejas, es decir, nuestro catálogo »

PARA RENDIR LAS CALLES A TUS PIES, PRIMERO APARENTA SER UN TIPO DURO

Cuando el estilo y la clase también cuentan

CJ tendrá su propia banda y deberá hacerse valer para que su "gente" le siga y le respete a la hora de conquistar los territorios de otras bandas. En el mencionado respeto influirán muchos aspectos, como la forma física de CJ y su aspecto y podremos ganarlo o perderlo con estas acciones.



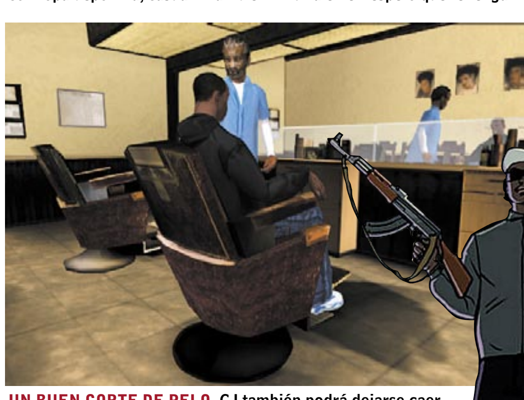
ESTAR EN FORMA. CJ tendrá que comer para reponer fuerzas, pero si se pasa de la raya tendrá que ir al gimnasio a ponerse en forma.



COMPRAR ROPA. En todo el estado encontraremos cantidad de tiendas con ropa deportiva, casual... También influirá en el respeto que te tengan.

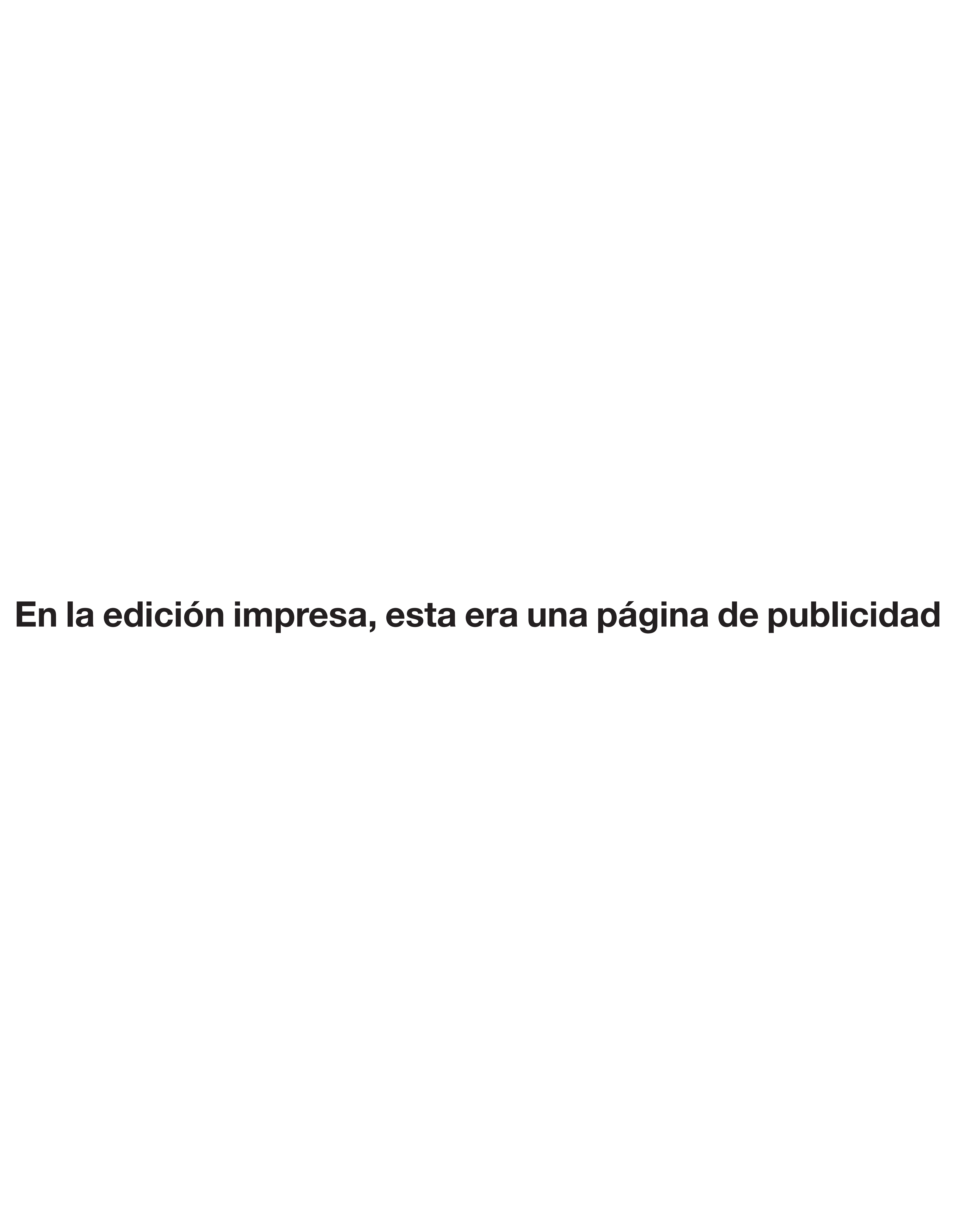


TENER TATUAJES. CJ se podrá tatuar por todo el cuerpo todo tipo de imágenes y lemas, que harán que los demás le respeten o teman.



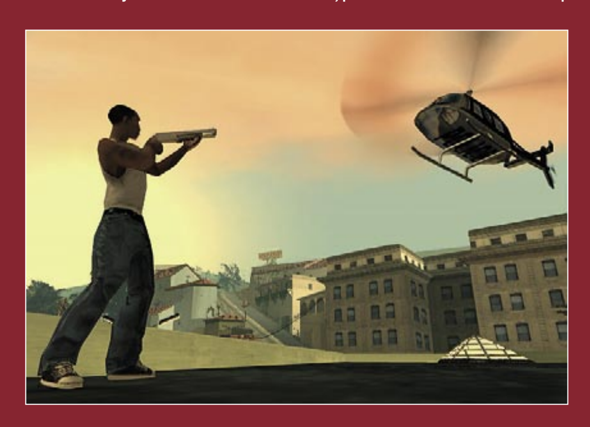
UN BUEN CORTE DE PELO. CJ también podrá dejarse caer en las peluquerías para recortarse la perilla, raparse el pelo...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

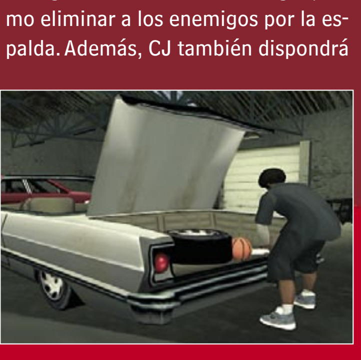


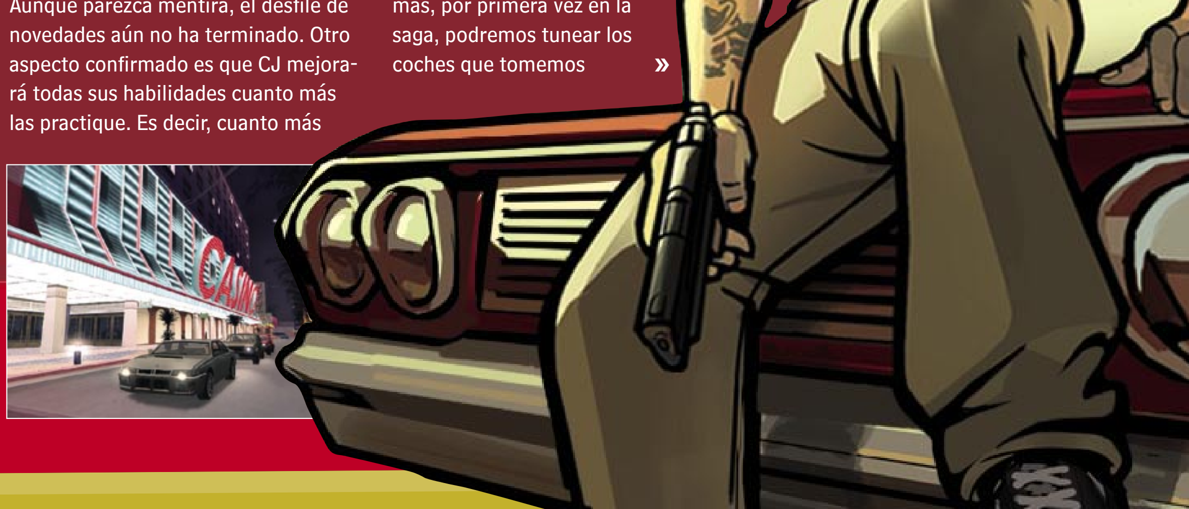
Todavía no hay una lista de vehículos cerrada, pero habrá muchas novedades: quads, tractores, cosechadoras, mezcladoras de cemento, aviones... y un largo etc.



» de golpes no crecerá. Independientemente del estilo elegido, al entrar en combate nos centraremos en un enemigo con **R1** y tendremos a nuestra disposición dos botones de ataque (● y ▲) y uno de defensa (■), pudiendo realizar combos como en cualquier juego de lucha (no esperéis algo como *Tekken*).También dispondremos de algunos movimientos de sigilo, como eliminar a los enemigos por la espalda. Además, CJ también dispondrá de habilidades muy deseadas por los fans de la saga, como nadar y bucear, y por lo visto, el mundo submarino será tan detallado como la superficie terrestre...

NOVEDADES SIN FIN. Aunque parezca mentira, el desfile de novedades aún no ha terminado. Otro aspecto confirmado es que CJ mejorará todas sus habilidades cuanto más las practique. Es decir, cuanto más tiempo pase, por ejemplo, montando en bici, mayor será su resistencia a la hora de correr... Un detalle genial, que aunque tiene muy buena pinta, aún tenemos que ver cómo funciona en la práctica. Además, por primera vez en la saga, podremos tunear los coches que tomemos »





A LA CONQUISTA DEL TERRITORIO ENEMIGO

Hazte valer en la calle

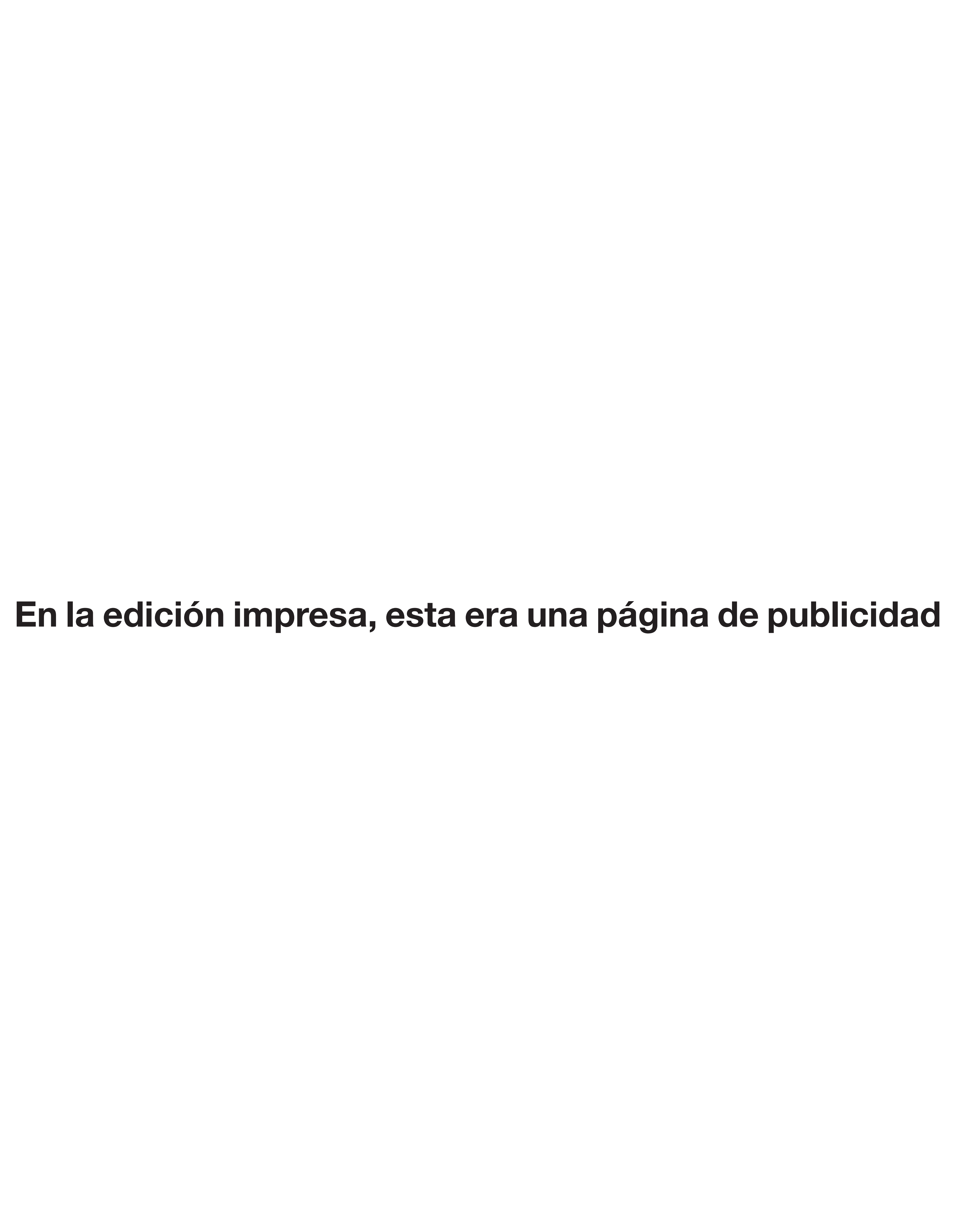
Otra de las novedades del juego será la conquista de los territorios de otras bandas y la defensa de los nuestros. Para ello tendremos que fijarnos en el mapa, ver qué territorios están disponibles y conseguir el apoyo de nuestra banda.



EL RESPETO. Para conquistar ciertos territorios, tendremos que tener el respeto de los miembros de nuestra banda.



LA BATALLA. Consistirá en superar varias oleadas de enemigos en compañía de algunos miembros de nuestra banda.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



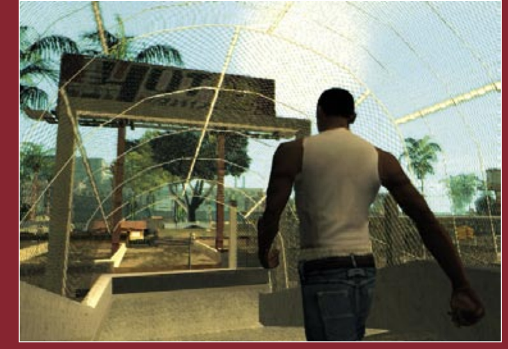
En los diálogos con otros personajes podremos dar respuestas distintas que afectarán de una u otra manera a la evolución de nuestro protagonista, por ejemplo, a la hora de aprender nuevos movimientos.



La conducción de los vehículos también tenderá a ser más realista en aspectos como la suspensión, aunque seguiremos sin ver coches reales. Eso s, serán sospechosamente parecidos, como este "Dodge Viper".







» "prestados". Y no nos referimos sólo a un cambio de pintura: a nuestro alcance estarán spoilers, ruedas, techos, alerones, parachoques y oxido nitroso (turbo para los amigos). Un detalle genial que se une a una larga lista de vehículos nuevos, que estarán aún más acordes a la zona en la que nos encontremos. En los pueblos y zonas campestres encontraremos cosechadoras, quads, tractores, motos de cross... En los suburbios veremos Lowriders, Mustangs y otros coches americanos cuya suspensión ha sido retocada para que boten de manera exagerada (detalle que manejaremos con el stick derecho). Tampoco nos olvidamos de nuevos vehículos aéreos, entre los que no faltarán nuevos tipos de avioneta (que podremos "levantar" en los aeropuertos), o un ampliado abanico de camiones (con trailer incluido), autobuses escolares...

ESPECTÁCULO RENOVADO.

Con *San Andreas*, Rockstar ha exprimido casi por completo el potencial técnico de PS2 y ha llevado a su famosa saga a nuevos límites. Para empezar, el juego pondrá en pantalla entre un 30% y 50% más de polígonos. Esto quiere decir que veremos personajes, vehículos, escenarios, edificios e interiores mucho más detallados e interactivos. Estamos hablando, aproximadamente de más de 16.000 edificios y texturas distintas.

Siguiendo con las novedades técnicas, el horizonte estará a más del doble de distancia en las ciudades, y cuatro veces más lejos en el "countryside", sin olvidar además que todos los objetos generarán realistas sombras en tiempo real.

Comer, comprar ropa, cortarnos el pelo... cada jugador va a "crear" un protagonista diferente.

Las animaciones de todos los personajes, incluidos los peatones, también serán más creíbles y variadas y los veremos bailar, pasear de la mano por las calles... Y eso por no hablar de la banda sonora, que triplicará la duración de la música de *Vice City*, o los mejorados efectos de sonido, que por ejemplo, presentarán distorsiones mientras corremos.

Esta inmensa cantidad de datos, junto con las voces de los diálogos (eso sí, en inglés) y las escenas de vídeo de las más de 150 misiones, llegará en un disco DVD de doble capa, un formato que pocos juegos de PS2, como *Metal Gear Solid 2 Substance*, han llegado a utilizar. En definitiva, un juego único, inmenso, soberbio, sorprendente e innovador, que marcará un antes y un después en la historia de PS2.

LOS AÑOS 90 TAMBIÉN ESTARÁN EN TU EMISORA DE RADIO

→ Más música y más variada

Siguiendo la línea de *Vice City*, Rockstar está trabajando en una brutal banda sonora en la que estarán las canciones más importantes de los años 90, de géneros tan dispares como rap, techno o pop. La lista no está cerrada, pero mucho nos da en la nariz que oiremos a cantantes como Dr Dre, Snoop Dogg y grupos como Depeche Mode y Radiohead. Y lo mejor es que regresarán emisoras de anteriores *GTA*, como Flash FM.



Dr. Dre

Depeche Mode

LA PREGUNTA DEL MILLÓN: ¿SERÁ MEJOR, IGUAL O PEOR QUE GTA VICE CITY?

San Andreas vs Vice City: los reyes de la calle frente a frente

La mejor forma de comprender la verdadera magnitud de *San Andreas* es enfrentarlo directamente con *Vice City*, el hasta ahora rey de la mafia en PS2. Para ello, hemos escogido algunos aspectos clave de ambos juegos, como la libertad de acción o el diseño de las ciudades, para que os podáis ir haciendo una idea de lo que se nos viene encima...

Argumento E



GTA San Andreas / GTA Vice City

San Andreas apostará por un punto de partida más dramático, aunque no por ello dejará de tener mucho humor, eso sí, menos caricaturesco que el de _Vice City_. Estará inspirado en clásicos del cine de bandas callejeras de los 90 como "Los Chicos del Barrio" o "Colors".

Ambientación E



GTA San Andreas / GTA Vice City

Bandas callejeras, tiroteos... todo quedará plasmado genialmente, sobre todo si has visto las películas anteriormente citadas. Eso sí, las bandas de los años 80 siguen teniendo un encanto igual de fuerte si cabe. En este punto, podemos hablar de empate técnico entre los dos juegos.

Misiones E



GTA San Andreas / GTA Vice City

San Andreas ofrecerá una trama con más del doble de misiones, y aparte, acciones completamente opcionales, como robar casas, apostar dinero en el casino... _Vice City_ supuso un pequeño salto respecto a _GTAIII_, pero _San Andreas_ va a ser una verdadera revolución en este sentido.

Diseño de las ciudades E



GTA San Andreas / GTA Vice City

Las tres ciudades ofrecerán los lugares más famosos de sus referentes reales, un complejo sistema de autopistas, canales y aeropuertos, interiores más detallados (mansiones, licorerías...), un horizonte que está el doble de lejos, más objetos en pantalla... Simplemente insuperable.

Diseño personajes/vehículos E



GTA San Andreas / GTA Vice City

Los personajes resultarán mucho más creíbles, con animaciones más reales y un acabado más humano. Por su parte, los vehículos nos ofrecerán todo tipo de brillos y reflejos, un nuevo sistema de daños y deformaciones con las colisiones... También estará por encima de _Vice City_.

Libertad de acción E



GTA San Andreas / GTA Vice City

Si en _Vice City_ ya fue brutal, en _San Andreas_ va a ser aún más excepcional. Podremos ir a gimnasios para ponernos en forma, realizar nuevas misiones opcionales, recorrer todo un estado a pie, en coche o volando, hacer el cabra en el campo con una moto... simplemente libertad total.

Variedad de vehículos E



GTA San Andreas / GTA Vice City

Vice City supuso un importante salto en cuanto a la cantidad... y _San Andreas_ va a seguir esa línea. Habrá Lowriders (o coches saltarines), quads, tractores, trailers... En fin, una verdadera pasada, y eso que ni siquiera se ha dicho una cifra de vehículos aproximada, pero promete barrer.

Banda sonora E



GTA San Andreas / GTA Vice City

Rap, techno, reggae, pop... según sus creadores habrá mucha más música que en _Vice City_, y la inmensa mayoría de grupos de la época. No está cerrada la lista, pero para ser sinceros, lo tiene difícil para superar a la magia que desprenden los clásicos de los 80 (sí, somos unos nostálgicos).

Duración E



GTA San Andreas / GTA Vice City

¿Te parece que va a ser pequeño un estado compuesto por 3 ciudades, 12 pueblos y kilómetros de campo? Va a ser aproximadamente 5 veces más grande que _Vice City_ y con más del doble de misiones, misiones paralelas y secretos. Y eso que Rockstar todavía no lo ha desvelado todo...




PRIMERA IMPRESIÓN E

Tras disfrutar de _San Andreas_ unas horas, os podemos garantizar que estamos ante una obra de arte, una joya que va a marcar época. Va a ser una aventura de proporciones épicas: no habrás visto nada igual.



Empieza la Temporada

¿Loco por el fútbol? ¿Fanático del basket? ¿O tu deporte favorito es el skate? Sean cuales sean tus preferencias, de aquí a finales de año vas a poder disfrutar de auténticos juegazos que van a revolucionar el panorama del deporte "consolero". Te lo contamos todo sobre estas futuras "estrellas".

QUE NO TE PILLE EL COMIENZO DE LA TEMPORADA POR SORPRESA

Calendario de lanzamientos

FÚTBOL

FIFA 2004 Platinum	14 de septiembre
FIFA 2005	8 de octubre (review en página 30)
Club Football	11 de octubre
Pro Evolution Soccer 4	Mediados de octubre
Manager de Liga 2005	25 de octubre
Total Club Manager	26 de octubre
Esto es Fútbol 2005	Diciembre 04

BALONCESTO

NBA Ballers	4 de octubre (review en página 40)
NBA Live 2005	26 de octubre

OTROS DEPORTES

Madden NFL 2005	4 de septiembre (review en página 50)
Tiger Woods 2005	21 de septiembre (review en página 48)
NHL Hockey 2005	21 de septiembre
Tony Hawk's Underground 2	16 de octubre



FÚTBOL: Pro Evolution Soccer 4



BASKET: NBA Live 2005



HOCKEY: NHL 2005



SKATE: Tony Hawk´s Underground 2

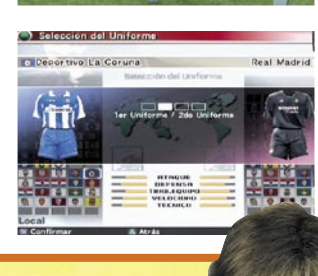


EN BUSCA DE AUMENTAR AÚN MÁS EL REALISMO

→Licencias necesarias

Entre los 136 clubes estarán los principales equipos ingleses, alemanes, franceses... y todos los españoles, holandeses e italianos con la licencia oficial. Además, esta vez el "crack" francés Thierry Henry será la imagen del juego.





EL SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS APASIONANTE PREPARA SU REGRESO

→Pro Evolution Soccer 4

■ Compañía: **Konami** ■ Fecha: **Octubre** ■ Tipo: **Fútbol**

Los fanáticos de la serie *PES* ya pueden empezar a frotarse las manos. *Pro Evolution Soccer 4* llegará el mes que viene con muchas novedades y por fin tendrá la licencia de la Liga española.

Con la nueva temporada de fútbol recién comenzada, llegan los nuevos simuladores. Y dentro de este género hay un juego que todos los años es esperado con impaciencia: *Pro Evolution Soccer*. Pues bien, después de haber probado la cuarta entrega ya os podemos adelantar que mantendrá su elogiado sistema de juego, pulido y mejorado por un montón de pequeños detalles, como las faltas indirectas o nuevos controles, determinados por la calidad individual del jugador. En el juego además tendrá una decisiva influencia el árbitro, que estará presente durante el partido y, por tanto, sus decisiones dependerán de la distancia a la que se encuentre de la jugada.

PERO LA MAYOR NOVEDAD no estará ni en el sistema de control, ni en los modos de juego (se mantendrán los mismos aunque con sustanciosas mejoras, como en la Liga Máster). Las sorpresas las encontraremos en primer lugar en la gran cantidad de equipos que incluirá. Además de las más de 60 selecciones, tendremos un total de 136 clubes para elegir. Pero lo mejor es que tiene la licencia de las ligas española, italiana y holandesa, con lo que podremos ver todos estos equipos con sus nombres, equipaciones y patrocinadores reales. Y además en esta edición se estrenan los comentaristas Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano (del programa Estudio Estadio). En Japón, logró vender 1 millón de unidades el día que se puso a la venta. ¿Hasta dónde llegará aquí?



El sistema de control ha sido ligeramente mejorado, aunque encontramos en esta entrega un ritmo de juego algo más lento.



El apartado gráfico también ha dado un buen salto, gracias sobre todo a las nuevas animaciones y secuencias de vídeo.



Por primera vez podremos lanzar faltas de forma indirecta.

GASOL Y RAÚL LÓPEZ TE ESTÁN ESPERANDO PARA ARRASAR EN ESTA TEMPORADA DE LA NBA

NBA Live 2005

Compañía: **EA Sports** Fecha: **28 de octubre** Tipo: **Baloncesto**

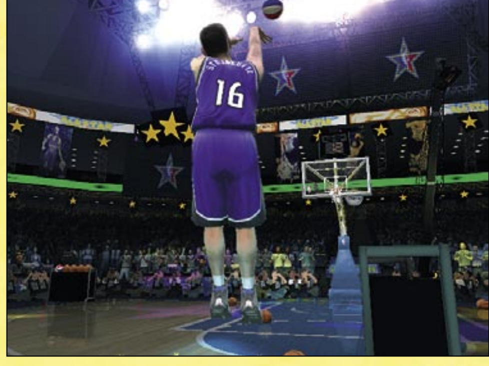
El mejor simulador de basket revalidará su título con una edición cargada de mejoras, actualizaciones y novedades.

Los amantes del mejor basket del planeta tienen una cita ineludible dentro de poco más de un mes. Y es que los chicos de EA Sports, no contentos con la calidad alcanzada en las últimas versiones de su clásico simulador, están dando los últimos retoques al que promete ser el mejor, más completo y sorprendente juego de la ya longeva saga *NBA Live*.

LA GRAN NOVEDAD será la inclusión del "All Stars Weekend", es decir, el evento que reúne tres pruebas especiales: los concursos de mates y triples y el partido de las estrellas. Este evento podremos disfrutarlo tanto de manera independiente como dentro de la temporada, un detalle que seguro encantará a los seguidores más puristas del basket.
A esta importante novedad hay que sumar el control Freestyle para el juego aéreo, la puesta al día de todas las plantillas y un modo Carrera que nos permitirá gestionar nuestra propia franquicia a lo largo de 25 temporadas. Eso sí, parece que este año no estará la selección española para desquitarnos de lo sucedido en Atenas... Una pena.



Con el nuevo control Air Freestyle, las jugadas "aéreas" tendrán más posibilidades y nos permitirán hacer mates, gorros o palmeos de forma más espectacular.



Los concursos de mates y triples del "All Star Weekend" adoptarán un sistema de control propio de un minijuego de habilidad.



Todas las plantillas estarán actualizadas con todos los cambios y nuevos fichajes de la temporada que está a punto de empezar.



El doblaje al castellano, como de costumbre, correrá a cargo del siempre acertado Sixto Serrano, comentarista de Canal +.

AHORA SÍ QUE VAS A SER LA VERDADERA ESTRELLA DEL PARTIDO...

Esto es Fútbol 2005

Compañía: **Sony** Fecha: **Octubre** Tipo: **Fútbol**

Aunque apenas ha pasado medio año desde que la edición 2004 vio la luz, Sony ya tiene casi a punto la versión correspondiente a la campaña de 2005. Y por suerte para todos llegará repleta de novedades, mejoras y con todas las plantillas de clubes y selecciones actualizadas para la ocasión.

LA COMPATIBILIDAD con la cámara EyeToy va a ser una de las novedades más atractivas, ya que mediante un sencillo proceso podremos poner nuestra cara en la de cualquier jugador.

En lo referente a estilo de juego, seguirá la línea de la anterior edición, y continuará apostando por un talante más cercano al arcade que a la simulación de títulos como *Pro Evolution 4*. Tampoco nos olvidamos de los modos de juego, donde podremos disfrutar de 68 ligas distintas, mercado de traspasos, un modo "Cantera", en el que debemos llevar a los alevines a lo más alto del fútbol profesional y unos mejorados partidos Online.



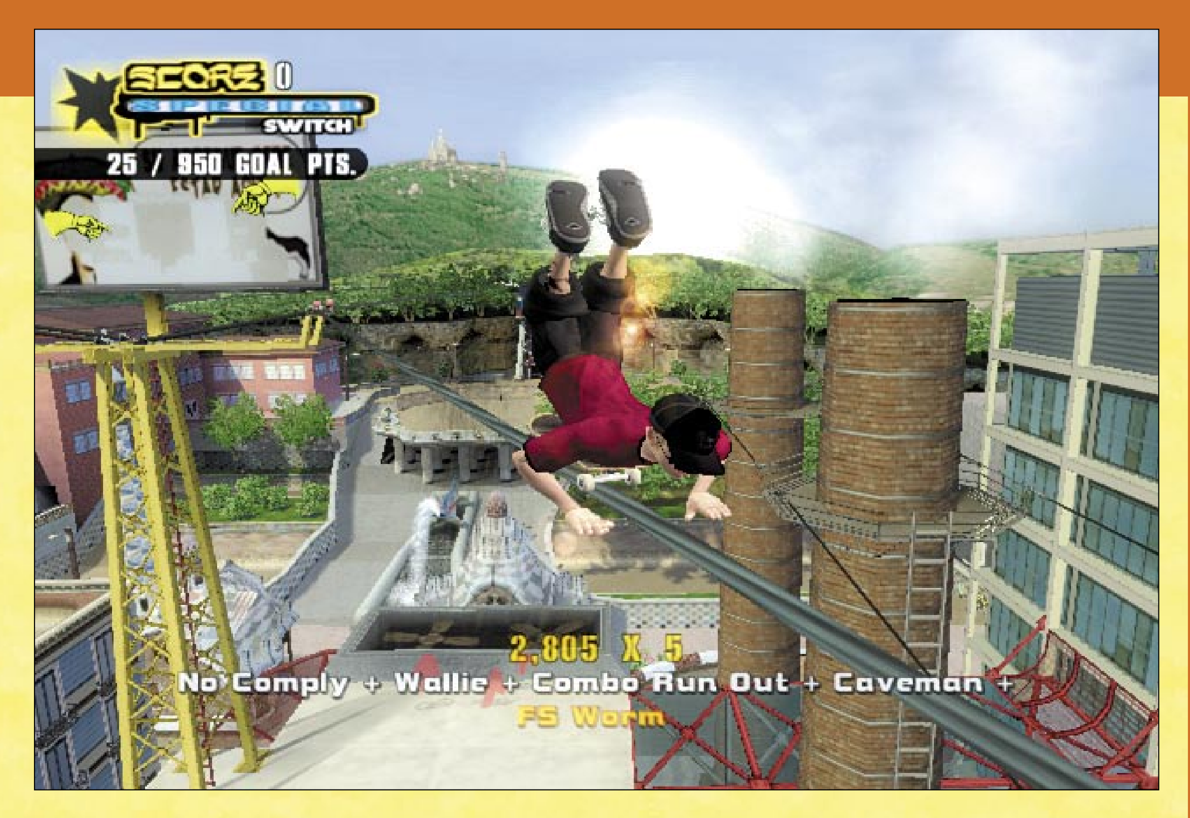
ESF2005 ofrecerá 68 ligas reales, plantillas actualizadas, selecciones, un modo Carrera...



Una de sus principales novedades será la posibilidad de poner nuestra cara en los jugadores.



La recreación de la cara y gestos de los jugadores más famosos promete estar muy cuidada.



COMIENZA LA GIRA MUNDIAL DEL ASTRO DEL MONOPATÍN

→ Tony Hawk´s Underground 2

■ Compañía: **Activision** ■ Fecha: **16 de octubre** ■ Tipo: **Deportes de riesgo**

Tras afianzarse como el mejor juego de deportes de riesgo, la saga *Tony Hawk's* volverá a sorprender a propios y extraños con una nueva entrega plagada de novedades.

Por increíble que parezca, el rey del skate ha conseguido volver a dejarnos con la boca abierta. Su nuevo juego, lejos de ofrecer más de lo mismo, nos invitará a participar en la World Destruction Tour, una competición en la que dos grupos de skaters viajan por el mundo realizando las locuras más arriesgadas en todo tipo de urbes, incluída Barcelona.

LA GIRA MUNDIAL integra numerosos elementos nuevos, como la existencia de un skater oculto y otro invitado que tendremos que descubrir, nuevas habilidades como lanzar objetos o entornos más interactivos (con zonas destruibles). Y tranquilo, que si no te gustó el modo historia de *Underground*, su secuela ofrecerá un modo Classic con los retos típicos de la saga *Tony Hawk's Pro Skater*.



El modo de juego principal, World Destruction Tour nos llevará de viaje por el mundo y pasaremos por Barcelona, donde hay skaters toreros, Sanfermines y esas cosas...



Underground 2 tendrá un marcado humor al estilo "Jackass", con disparatadas situaciones.

El modo Classic ofrecerá los retos típicos de la saga, como coger las letras de la palabra combo.

→ Mucho más deporte...

Si las anteriores propuestas no te han convencido y buscas algo más exótico o tranquilo y sesudo no te preocupes, que también hay juegos para tus gustos...

→ MANAGER DE LIGA 05

■ Compañía: **Codemasters**
■ Fecha: **25 de octubre**
■ Tipo: **Manager**



El genuino manager de fútbol regresará con muchas más ligas aparte de la española, como la portuguesa y la holandesa, así como unos partidos 3D mucho más vistosos.

→ TOTAL CLUB MANAGER 05

■ Compañía: **EA Sports**
■ Fecha: **28 de octubre**
■ Tipo: **Manager**



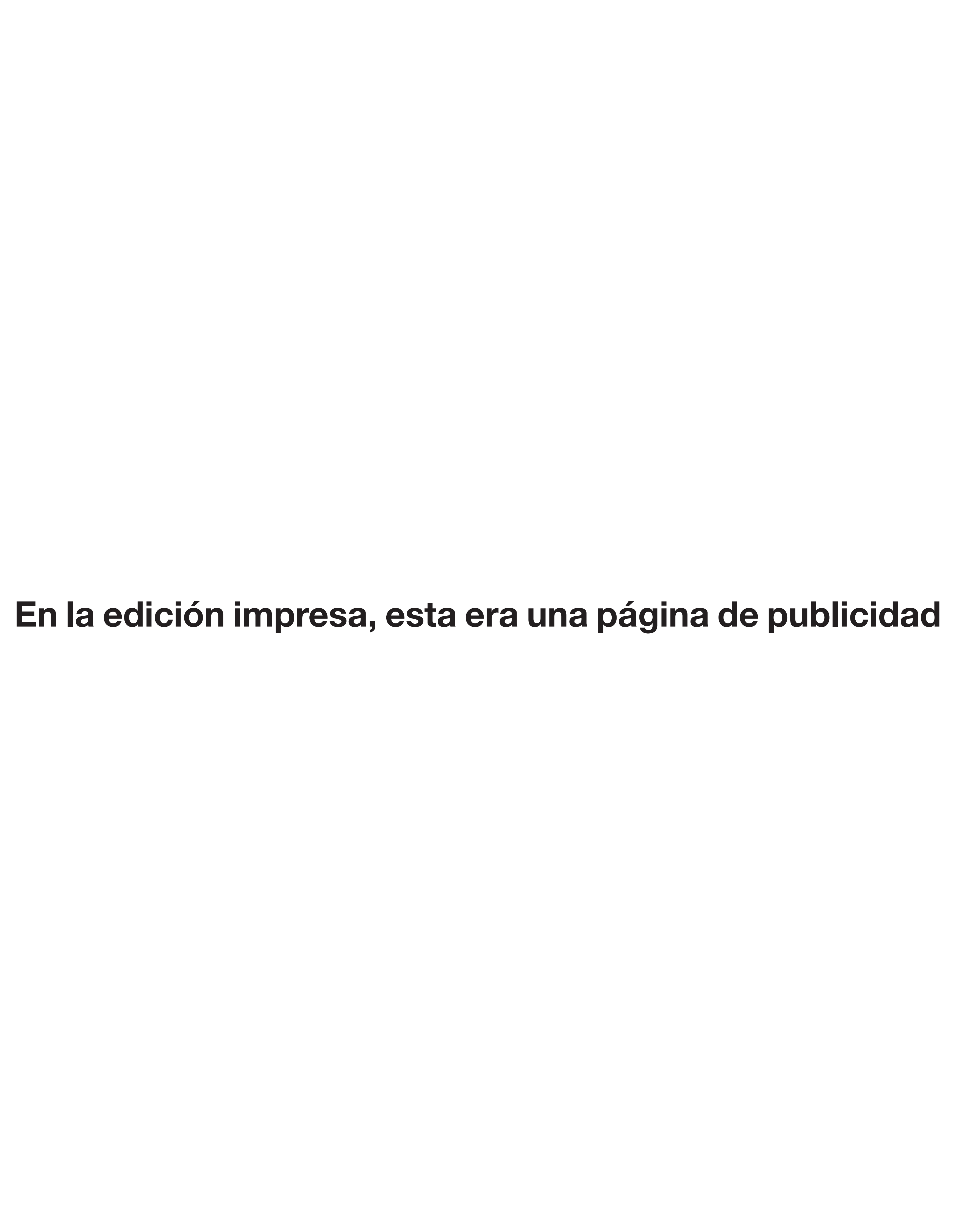
Versión actualizada y puesta al día del manager de EA Sports, para que puedas disfrutar del "Fútbol Fusión", es decir, jugar con tu equipo de *Total Club 2005* en la edición 2005 de *FIFA*.

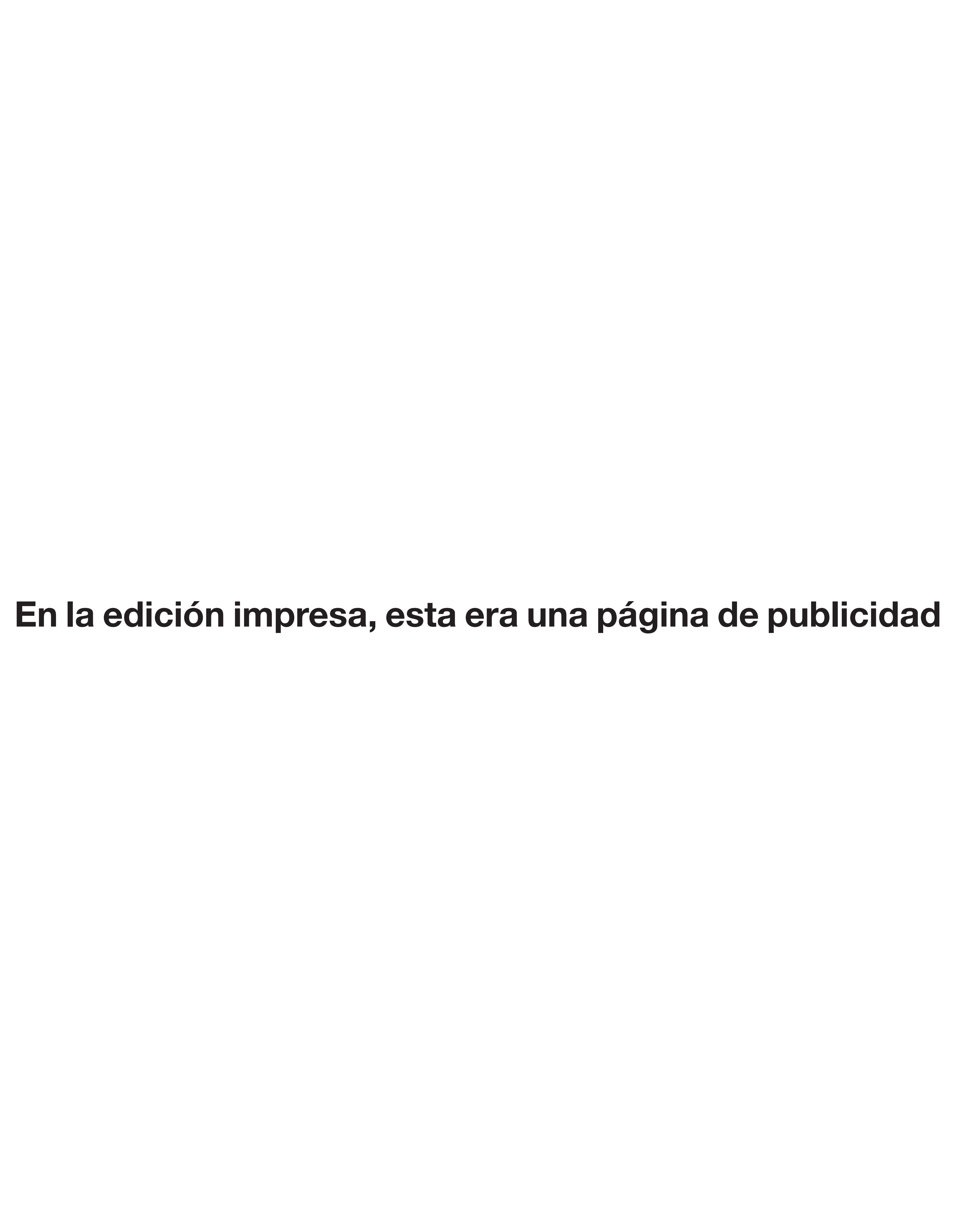
→ NHL 2005

■ Compañía: **EA Sports**
■ Fecha: **21 de septiembre**
■ Tipo: **Hockey**



El hockey más divertido llegará con un nuevo control bautizado "Open Ice" que nos permitirá elaborar jugadas manejando incluso a los miembros del equipo que no llevan la pastilla.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

FIFA Football 2005

Disfruta del fútbol en todo su esplendor

Ahora que la Liga ha comenzado, no te conformes con ver fútbol sólo por la tele. Los partidos más grandiosos se juegan en PS2 de la mano de *FIFA 2005* y su mejorado sistema de juego.



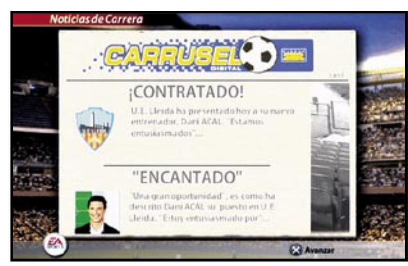
El afán por el realismo no se queda en las mejoras en el sistema de control. El apartado gráfico también acompaña y los jugadores están perfectamente reproducidos. Aquí tenéis a Ronaldo "en acción" con sus botas doradas recién estrenadas.

Como cada año al comenzar la temporada futbolística, la serie *FIFA* vuelve a la palestra. Y para la edición de 2005, la gente de EA Sports ha tirado la casa por la ventana para ofrecernos no sólo el juego de fútbol más completo, sino la entrega más realista de toda la serie. Para ello, además de ofrecernos 18 Ligas (incluyendo la Primera y Segunda División españolas) con los equipos reales y las plantillas actualizadas al milímetro, se han puesto "las pilas" para mejorar el sistema de juego. El resultado es, sencillamente, el mejor *FIFA* de todos los tiempos. Pero vayamos por partes...

LA PRINCIPAL DIFERENCIA que separa este *FIFA* de los anteriores es el nuevo sistema de juego, muchísimo más dinámico. Esta mejora se ha logrado gracias a una de las novedades más acertadas de esta entrega: el Primer Toque. Ahora, al recibir un pase, podemos orientar la salida del balón hacia donde más nos convenga, lo que nos permitirá adelantarnos a los movimientos del rival. Esta posibilidad de realizar controles orientados nos asegura un control total sobre la jugada, permitiéndonos evitar al rival por "pegajoso" que sea su marcaje. Además, el sistema de juego se ha enriquecido con más movimientos que nunca, como amagos, vaselinas, pases al hueco elevados o nuevos regates, que dependerán de la habilidad del jugador en cuestión (no todos son tan buenos como Ronaldo o Ronaldinho). Si a esto le sumamos una nueva y optimizada física del balón y un

Haz carrera como entrenador

En el nuevo modo Carrera tenemos que empezar buscando "curro" como entrenador en los equipos más modestos. Poco a poco, si somos lo bastante buenos, despertaremos el interés por ficharnos de otros equipos más importantes. Y así hasta subir a lo más alto. Tenemos 15 temporadas para demostrar que somos un entrenador de 5 estrellas.



Tendremos que elegir nuestra apariencia y nombre, ¡e incluso saldremos en las portadas de los periódicos!



Empezaremos en los campos más modestos, pero con una buena gestión y buen juego, pronto subiremos.



FIFA 2005 **es el simulador más completo. Tiene licencia oficial de 18 Ligas, además de algunos clubes sueltos y selecciones. Y todo actualizado a tope.**



El nuevo sistema de juego alcanza más realismo que nunca gracias a los nuevos movimientos. El resultado son unos partidos realmente apasionantes.





mejorado control del juego "sin balón" (que, como recordaréis, nos permite manejar a compañeros que no tienen la pelota), hemos de reconocer que estamos ante el *FIFA* más realista y apasionante.

Pero su afán por el realismo no se queda en el nuevo sistema de juego. El apartado técnico se acerca más que nunca a la realidad y consigue que los partidos nos "entren por los ojos" desde el principio. La apariencia física de los jugadores, la fiel recreación de los principales estadios, los cánticos de las distintas hinchadas, los excelentes comentarios de Manolo Lama y Paco González... Todo está cuidado al milímetro para conseguir la ambientación más auténtica.

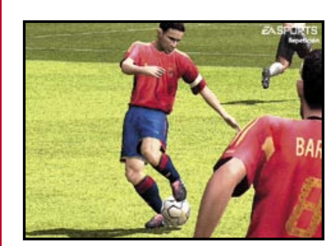
Y ADEMÁS DE FÚTBOL ESPECTACULAR y más realista, *FIFA 2005* asegura un sinfín de horas de juego, gracias sobre todo a su nuevo modo Carrera. En él nos convertiremos en un entrenador novato y a lo largo de 15 temporadas tendremos que empezar llevando a equipos modesto para, poco a poco, llegar a lo más alto. Y ésta no es la única novedad ya que, aparte de todas las Ligas y Copas, también podemos editar torneos. El único punto algo gris de este apartado es el modo Online, que de nuevo sólo permite amistosos "uno contra uno" y que además parece que no funciona todo lo bien que debería...

Un potente editor de jugadores y la inclusión de la Tienda (en la que podremos desbloquear un montón de extras, como equipaciones alternativas o nuevos balones) son otras de las bondades de *FIFA 2005*. Si te gusta el fútbol, no deberías perderte el simulador más completo de esta temporada.

Espectacular, completísimo, oficial y ahora más realista, FIFA 2005 hará las delicias de todos los "futboleros".

Más mejoras que nunca

El nuevo *FIFA* se ha propuesto convencer a todos los aficionados al fútbol. Para ello, se han incluido muchas mejoras de carácter jugable y en lo que se refiere a opciones, que seguro emocionarán a los "futboleros".



Gracias al Primer Toque, podremos hacer controles orientados con gran facilidad.



Se han incluido más regates y nuevos movimientos, como amagos y vaselinas.



El editor de jugadores es el de *Tiger Woods 2004*, el más potente de todo el mercado.



En la Tienda desbloquearemos extras como trajes, balones e incluso al arbitro Collina.



Con el control "Sin balón" manejamos a compañeros que no tienen la pelota.



Los principales estadios están "clavados", como el Santiago Bernabéu.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (756 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · HEADSET · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 10

Las mejoras en el sistema de juego le hacen más realista. Y es más completo que nunca.

Parece que los partidos Online no funcionan todo lo bien que deberían...

Un simulador de fútbol completo, que combina un gran apartado técnico con un sistema de juego muy mejorado. Es el mejor *FIFA*.



3+ Compañía **Codemasters** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Colin McRae Rally 2005

Prepárate para el rally más apasionante

Si siempre has querido saber cómo se siente un piloto de rally al volante de su coche, no tienes más que probar este simulador. Eso sí, písale a fondo porque el cronómetro no perdona...



Pese a su satisfactorio control, más de una vez nos daremos una "piña". Los daños en nuestro coche los arreglaremos entre etapa y etapa en las áreas de servicio.



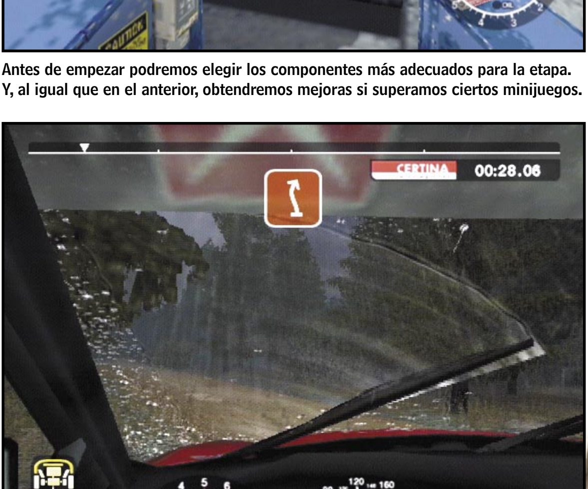


Antes de empezar podremos elegir los componentes más adecuados para la etapa. Y, al igual que en el anterior, obtendremos mejoras si superamos ciertos minijuegos.

Juegos de rally hay muchos, pero ninguno ha logrado captar la esencia de esta especialidad como la serie *Colin McRae*. ¿Y cómo lo consigue? Pues gracias a su soberbio control, exigente pero sin llegar a desesperar, y a su gusto por el realismo en todos los aspectos del juego. Pues bien, este año no iba a ser una excepción y *Colin McRae Rally 2005* se presenta con todo lo bueno de la serie y ofreciendo además nuevas opciones y modalidades de juego.

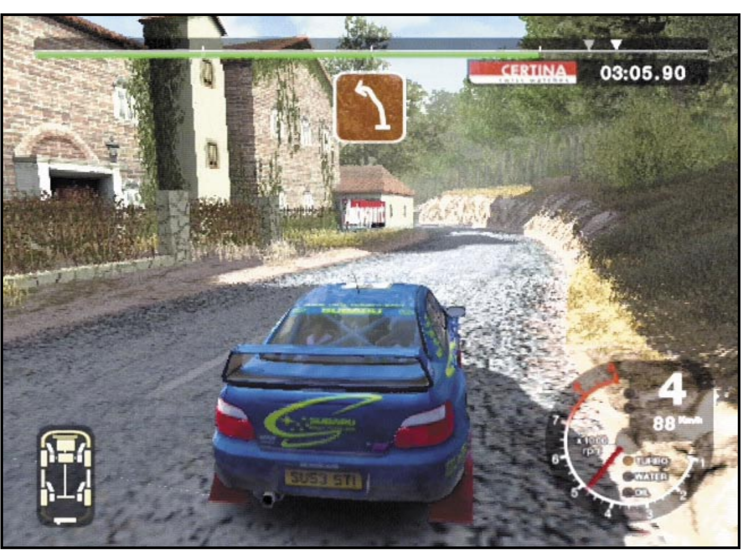
PARA EMPEZAR TENEMOS EL CAMPEONATO, en el que tendremos que superar los ocho rallies del anterior *Colin McRae*, más uno nuevo de esta edición, el de Alemania. Cada una de estas pruebas tiene 8 etapas y la superespecial, con lo que tendréis "lucha contra el cronómetro" para rato. Pero además se ha incluido un nuevo modo, llamado Carrera, con cerca de 300 retos enmarcados en 23 torneos.

Y no nos olvidamos de su flamante modo Online para hasta 8 jugadores, en el que competimos en tiempo real contra los coches fantasma de nuestros rivales. Sin duda, la oferta en



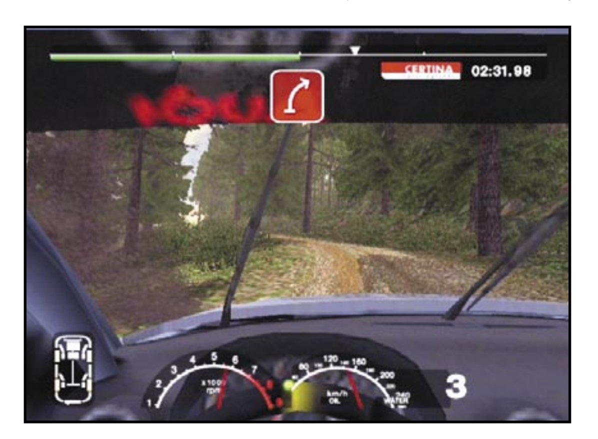
La recreación de los efectos climatológicos sigue estando muy cuidada. Y es que conducir bajo una tormenta de agua o nieve sólo está al alcance de los expertos.





Colin McRae Rally 2005 es un simulador tan realista como emocionante, en el que vamos a luchar contra el cronómetro en un total de 9 rallies. Además, este año estrena modo Online para hasta 8 jugadores.

El Campeonato nos llevará por 9 países, como Japón, Gran Bretaña o Alemania. En ellos nos esperan distintos tipos de superficies (gravilla, asfalto, nieve...), así que mucho cuidado a la hora de conducir.





cuanto a modos de juego es brillante y os mantendrá pegados al volante durante una buena temporada.

En cuanto a los coches, tenemos 30 modelos reales (11 más que en el anterior). La respuesta y sensación de peso varía en función del coche y de la superficie y os aseguramos que el resultado final es sumamente satisfactorio. Y es que, a la postre, el control sigue siendo la mejor baza de *Colin McRae Rally 2005*, preciso como pocos.

Colin McRae Rally 2005 mantiene su alucinante sistema de control y llega con más modos de juego que nunca.

EL ÚNICO ASPECTO QUE no nos ha emocionado de esta entrega es el apartado gráfico. Los coches están bien modelados y se deforman y ensucian con corrección. Y los tramos, en general, también están bien construidos. Sin embargo, nos resultan demasiado parecidos a los de *Colin McRae Rally 04*. Incluso se mantiene el leve "popping"...

Eso sí, pese a que gráficamente no sorprenda a estas alturas, su "evolución" en cuanto a modos de juego y, sobre todo, sus virtudes a la hora de conducir, le colocan entre los mejores juegos de rally de esta temporada.

Los coches

Colin McRae Rally 2005 tiene 30 coches reales (el anterior sólo tenía 19), que se encuadran en varias categorías: tracción a las 4 ruedas, clásicos, 4x4... Sobra decir que la respuesta de cada modelo es distinta. En la lista de coches ocultos hay modelos tan curiosos como el Mini Cooper.



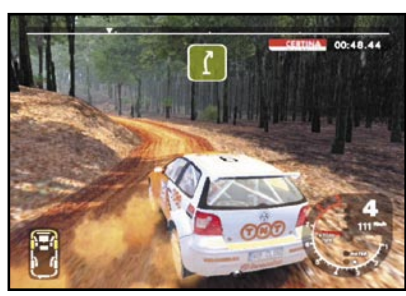
En la lista de coches no faltan modelos típicos como el Audi A3 o el Ford Focus.



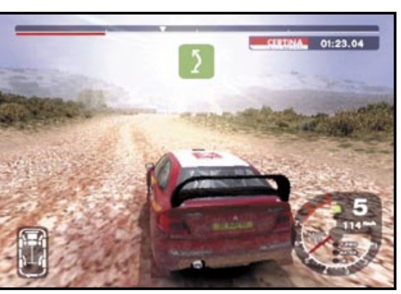
Entre los modelos más "raros" tenemos el Mini Cooper o el potente Lancia Stratos.

Llega a lo más alto en el nuevo modo Carrera

Además del modo Online, el nuevo *Colin* incluye un nuevo modo Carrera, donde seremos un piloto novato que tendrá que ir subiendo peldaños en 23 torneos que albergan unas 300 pruebas (la mayoría son contrarreloj). Cada torneo exige tener una puntuación y el coche adecuado en el garaje. Y las recompensas son jugosas, como desbloquear nuevos modelos o mejoras.



Según el torneo, hay que cumplir ciertas condiciones.



La mayoría de las pruebas son simples contrarrelojes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (4108 kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 9 · Calidad/Precio 9

Su fenomenal control y los nuevos modos de juego, que le aportan profundidad y duración.

A estas alturas gráficamente no sorprende, ya que es muy similar al anterior *Colin McRae*.

Un simulador de rally apasionante que os mantendrá pegados al volante durante una buena temporada. Y además, ahora podemos jugar Online.



16+ Compañía **Namco/Sony** | Género **Arcade de pistola** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Crisis Zone

Dispara primero, pregunta después...

Templa tus nervios y afina tu puntería, porque en este nuevo arcade de pistola no vas a tener ni un segundo de respiro. ¿Listo para volver a empuñar tu G-Con 2?





Tras disfrutarlo en los salones recreativos hace tiempo, Namco nos ofrece ahora la posibilidad de jugar a *Crisis Zone* en nuestra PS2. Esta adaptación sigue el espíritu de la serie *Time Crisis*, así que ya os podéis imaginar cómo es su desarrollo: acabar con todos los enemigos usando la pistola G-Con2 (y compatibles), al tiempo que nos movemos automáticamente por "raíles" y cubriéndonos para recargar. Vamos, el desarrollo típico de los arcades de pistola... que sigue divirtiendo como el primer día. El ritmo de juego es vibrante, los enemigos pueden salir de cualquier sitio y nuestros reflejos y puntería son las únicas armas para sobrevivir a estos tiroteos.

ADEMÁS SE HAN INCLUIDO EXTRAS, como las Crisis Missions, que alargan la vida del juego, aunque el modo Historia ya es bastante largo. Eso sí, esta vez no hay modo para dos jugadores, pero sí tenemos la opción de jugarlo con dos pistolas, una en cada mano.

Un apartado gráfico alucinante (con unos escenarios muy interactivos: podemos romperlo casi todo) y un buen doblaje son otras de las armas de este gran arcade de pistola. Puede que a estas alturas ya no sorprenda tanto y que sea parecido a *TC3*, pero si te apetece disfrutar de un juego de este tipo, ni te lo pienses.



El desarrollo de *Crisis Zone* es como el de cualquier *Time Crisis*: acabar con todos los enemigos que salgan usando nuestra pistola mientras nos movemos por "raíles automáticos" y nos cubrimos para recargar.



Gráficamente está muy bien, aunque resulta muy parecido a *Time Crisis 3*. Eso sí, en cuanto a horas de juego supera claramente al resto de los *TC* y a cualquier juego de pistola de los que hay en el mercado.

Misiones extra

Como viene siendo habitual en este tipo de conversiones, los chicos de Namco han incluido unos extras que no aparecían en la recreativa original, como las Crisis Missions. Cada una de estas misiones tiene sus propias reglas (acabar con los enemigos dentro del tiempo, no herir a los aliados...). Son muy divertidas y alargan la vida útil del juego.



Eliminar todos los enemigos sin romper un objeto de la sala es uno de los originales retos disponibles.



Además de las Crisis Missions, hay muchos extras más para desbloquear, como nuevas armas y enemigos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (74 Kb) · PISTOLA · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

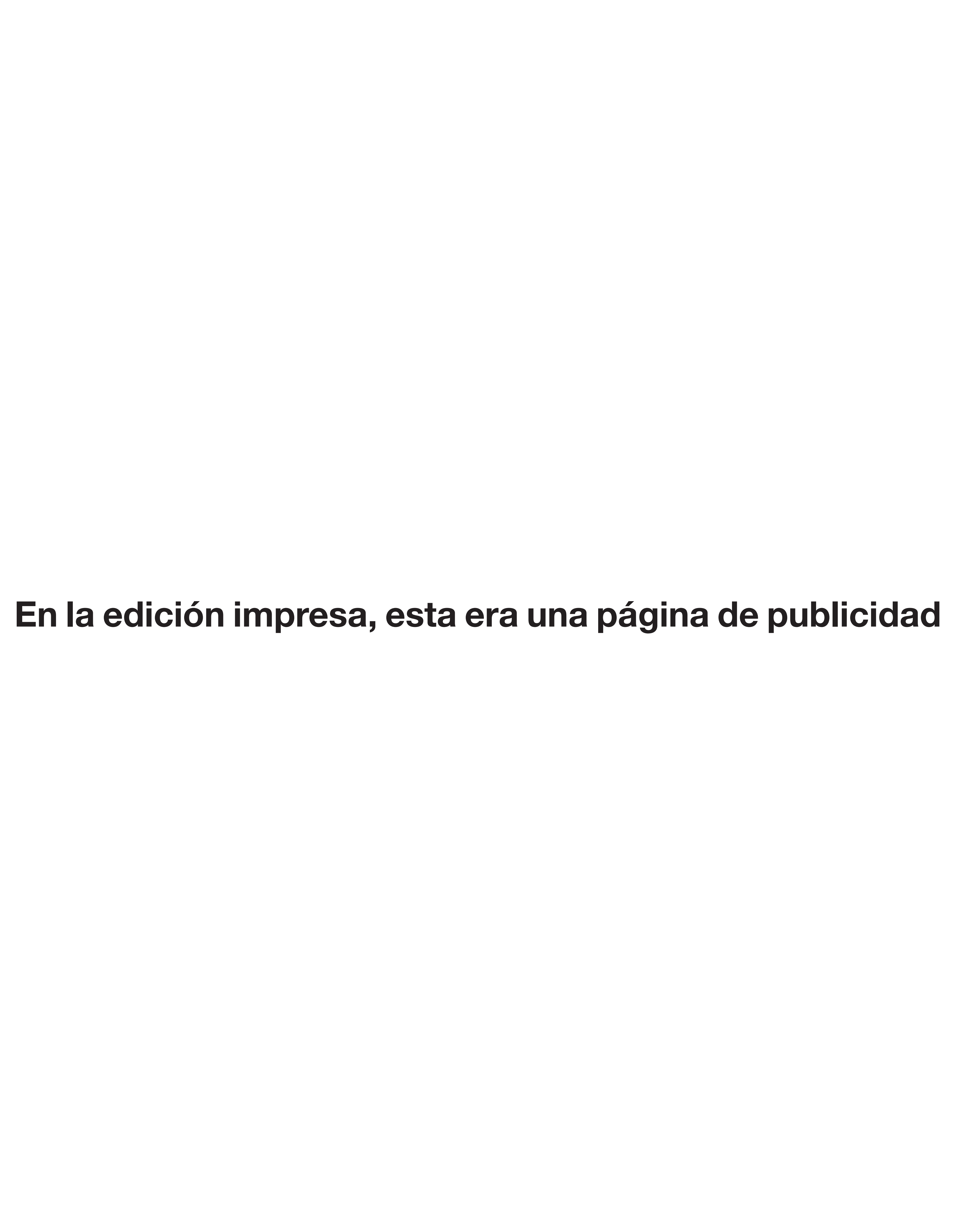
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

Su frenético ritmo de juego conserva intacta toda su capacidad para entretener.

No tiene modo para dos jugadores y resulta demasiado parecido a *Time Crisis 3*.

Un arcade de pistola largo, vibrante, divertido y técnicamente muy bien realizado. Si te gusta el género, no te va a defraudar en ningún caso.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18 Compañía **Konami** | Género **Survival Horror** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Silent Hill 4: The Room

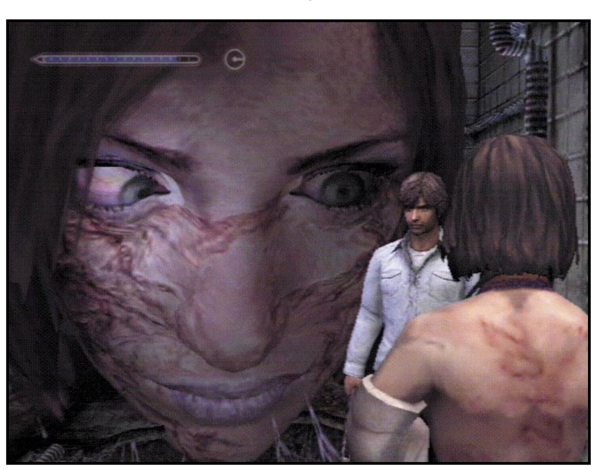
Tu casa es el centro de las peores pesadillas

¿Piensas que en tu hogar estás a salvo de toda amenaza? Pues no estés tan seguro. A lo mejor un día una maldición te impide salir de casa y tu única vía de escape pasa por volver a Silent Hill...



Los gráficos son espectaculares, con unos modelos y unos escenarios espeluznantes. La excelente banda sonora también contribuye a crear esta aterradora atmósfera.





Aunque con menos sustos que en otras entregas, *SH4* también esconde no pocos momentos "acongojantes", a lo que contribuyen los retorcidos ángulos de cámara.



En *SH4* hay menos armas de fuego y más de tipo contundente (tubería, hacha, palos de golf... incluso una botella o un "cutter"). Algunas se rompen con el uso.

La vida de Henry Townshend es normal hasta que una noche comienzan a asaltarle terribles pesadillas. Al despertar descubre con horror que está atrapado en su apartamento y que su única vía de escape es un extraño agujero que ha aparecido de repente en el cuarto de baño...

Éste es el inquietante comienzo de *Silent Hill 4: The Room*, la última entrega de una de las sagas de terror más aclamadas. En este nuevo capítulo vamos a encontrar todo lo bueno de la serie: un argumento desquiciante, una atmósfera opresiva y una buena ración de monstruos y puzzles. Pero además, en él encontramos un buen puñado de novedades con respecto a las otras entregas, todas con el mismo fin: hacernos pasar mucho miedo. Para empezar, por primera vez en la saga se hace uso de la perspectiva en primera persona, concretamente cuando nos movamos por nuestro apartamento. Esta zona es muy importante, ya que además de permitirnos guardar la partida y almacenar los objetos que recojamos, es la puerta de entrada a los terribles escenarios que deberemos explorar para aclarar este misterio.

A TRAVÉS DEL APARTAMENTO, entraremos en estos lugares de pesadilla, tan variados como un bosque, un orfanato, un edificio residencial o los túneles del metro. En ellos tendremos que investigar, recoger objetos, solucionar puzzles y, por supuesto, aca-

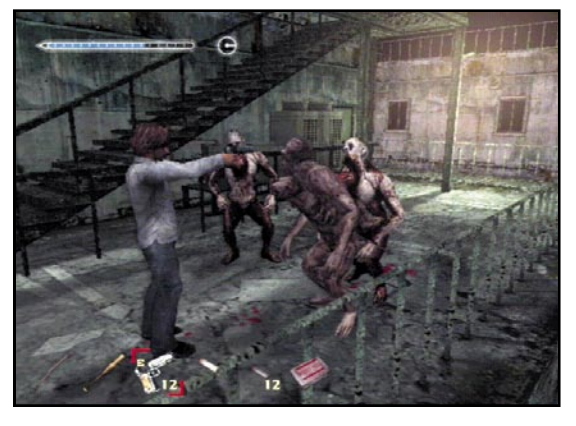


Silent Hill 4 es una aventura de terror en la que deberemos enfrentarnos a criaturas de pesadilla, como espeluznantes fantasmas, perros, bichos deformes que salen de la pared y unas cuantas aberraciones más.



Como en el resto de la saga, además de buenas dosis de acción vamos a tener que investigar bien los escenarios en busca de objetos o pistas que nos ayuden a solucionar los puzzles que encontraremos.





bar con todas las monstruosas aberraciones que se nos acerquen. El diseño de los enemigos es un tanto irregular (unos te ponen la piel de gallina y otros rozan el ridículo, como los simios). En cambio, los escenarios sí están a la altura de la saga: retorcidos, sangrientos y plagados de macabros detalles. Y más vale que os acostumbréis a ellos, porque a lo largo del juego tendréis que volver a visitar cada uno de los escenarios una segunda vez, para realizar en ellos tareas distintas a las de la "primera vuelta".

Por su desquiciante argumento y su espeluznante ambientación, sin duda encantará a los fanáticos del terror.

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, la verdad es que resulta sobrecogedor. Tanto los escenarios como los modelos lucen un nivel de detalle alucinante. Eso sí, los efectos de luz no brillan como en *SH3,* ya que en esta entrega no llevamos linterna (ni tampoco la radio que nos avisaba de la presencia de enemigos). Pero aunque sea menos "oscura" que el resto de la saga, esta cuarta entrega tiene recursos suficientes como para enganchar a los fans del terror durante una temporada.

Acompáñame

A partir de cierto punto nos acompaña Eileen, nuestra adorable vecina. No podemos darle órdenes, pero sí armas para defenderse. A veces es una carga, ya que no puede bajar escaleras e incluso puede volverse loca. En el juego hay 4 finales y si ella muere o no es uno de los condicionantes para ver uno u otro.



Eileen también puede "repartir", con armas tan variadas como una fusta o... su bolso.



Eileen sufre lesiones que le impedirán realizar ciertas cosas, como bajar escaleras.

La habitación del pánico, en primera persona

Aparte de comunicar con todos los escenarios, sólo en el apartamento podremos grabar la partida y almacenar objetos en un baúl. Durante la primera parte del juego nos permitirá también recuperar salud, aunque en la segunda el Mal entrará en la casa bajo las formas más insospechadas. La única forma de acabar con esas maldiciones es usando una especie de velas sagradas.



Cuando estamos en el piso, la vista pasa a ser subjetiva.



Para acabar con las "maldiciones" hay que poner velas.

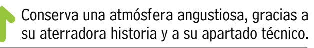
FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (780 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



↑ Conserva una atmósfera angustiosa, gracias a su aterradora historia y a su apartado técnico.

↓ Pocos sustos, no hay linterna ni radio... ciertos detalles no gustarán a los fans de la saga.

Un Survival Horror con una gran ambientación que sin duda nos hará pasar un "mal" rato. Si te apasiona el género no te lo puedes perder.



3+ Compañía **Acclaim** | Género **Simulador de velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Juiced

Sumérgete en la apasionante cultura del tuning

Si sueñas con modificar a tu gusto los coches más espectaculares y te apasiona la velocidad, seguro que disfrutas como un loco con este título donde el tuning es el verdadero protagonista.



Como es típico en los simuladores, *Juiced* se decanta por la conducción realista. Así, cada carrera nos obliga a poner los cinco sentidos para no colisionar.



Ciertas competiciones se desarrollan por equipos y para participar debemos contratar pilotos a los que podemos dar órdenes en el transcurso de la carrera.



Juiced tiene un acabado notable en todo lo referente a los coches y el tuning, aunque algunos escenarios podían estar más "currados".



Cada día que pasa la pasión por el tuning crece más y más, hasta el punto de que hoy en día es uno de los hobbies con más seguidores en nuestro país. Ahora, con la llegada de *Juiced*, los aficionados podrán "tunear" a sus anchas todo tipo de coches reales en un simulador de velocidad que apuesta por el realismo y una gran cantidad de modos de juego (carreras Online para apostar nuestro coche contra otros cinco corredores, multijugador a pantalla partida y un largo etcétera).

En cualquier caso, el principal modo de juego es Carrera, en el que nuestro objetivo es conseguir el respeto de otras bandas rivales de corredores.

PARA GANARNOS EL RESPETO tenemos que participar en diferentes competiciones de velocidad, sprint y habilidad, en las que podemos apostar dinero o incluso nuestro vehículo. Con el dinero obtenido en cada victoria podemos comprar alguno de los más de 50 coches reales disponibles de marcas tan conocidas como Toyota o Mitsubishi, y "tunearlos" con cientos de accesorios como alerones, pegatinas, turbos...

Pero lograr la victoria en las competiciones no sólo reporta dinero, sino que además nos abre el acceso a nuevos circuitos y la posibilidad de contratar a otros pilotos, a los que podemos dar órdenes durante las carreras por equipos. Este variado desarrollo se ve ade-



Juiced **es un realista simulador de velocidad que combina competiciones de todo tipo (velocidad, sprint o habilidad), con el tuning más salvaje.**



Las posibilidades para "tunear" nuestro vehículo son infinitas y podemos aplicar a los coches cientos de accesorios para lograr el "buga" más chulo.





más reforzado por la buena sensación de velocidad, especialmente a bordo de los coches más potentes. Y no sólo eso, los vehículos incluso sufrirán serios desperfectos a medida que se sucedan los choques.

Como no podía ser menos, el apartado gráfico está a la altura de la circunstancias, aunque se podría pedir más. Por un lado, los vehículos presentan un acabado fabuloso y lucen estupendos detalles, como los reflejos. Por otro, los circuitos sufren altibajos y algunos resultan sosos y con un trazado poco espectacular. Por último, la banda sonora, con temas de rock o rap, amenizan las carreras perfectamente.

PESE A SUS BUENOS PLANTEAMIENTOS, *Juiced* tiene unos cuantos aspectos mejorables. El primero es la dificultad. El realismo de las carreras es un arma de doble filo, ya que el exigente control requiere que ajustemos al máximo cada trazada, siendo normal que al principio acabemos estrellados en las curvas, un detalle que desquiciará a quienes busquen una conducción más arcade. Por otra parte, no ofrece ningún tipo de carrera que no hubiéramos visto ya en *NFS Underground*, aunque sus gigantescas opciones de tuning no tienen rival hoy por hoy. En definitiva, *Juiced* es la mejor opción para los "tuneros" que estuvieran esperando un simulador puro y duro de su hobby.

Juiced nos muestra desde el enfoque de la simulación todas las señas de identidad de la cultura del tuning.

Más que real...

Como buen simulador que es, *Juiced* se decanta por el realismo absoluto. Detalles como los desperfectos en los coches o la física de los vehículos se han cuidado al máximo para ofrecer una experiencia de juego lo más cercana a la realidad.



Nuestro vehículo se irá deteriorando con cada nueva colisión de forma muy realista.



Conducir sobre asfalto mojado requiere habilidad para no derrapar en las curvas.



Cualquier cambio en la mecánica del coche se verá reflejado en la conducción.



Si nos pegamos mucho a los rivales se pondrán nerviosos y tendrán fallos.

"Tuneando" acompañado

Además de un completo modo individual, *Juiced* ofrece diversas alternativas para seguir jugando. Por un lado tenemos un divertido modo Multijugador a pantalla partida para dos jugadores y por otro, siempre podemos disfrutar de la opción Online, en la que podemos medirnos contra otros 5 conductores.



Nada mejor para pasar un rato de diversión, que "picarse" con un amigo en el modo Multijugador.



En las competiciones Online la emoción esta servida, ya que podemos apostar dinero y nuestro propio coche.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**



Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Las opciones de tuning, la recreación de los coches, el realismo que desprende el juego.

↓ La conducción puede resultar complicada y se echa en falta algo de emoción en carrera.

No hay nada más completo en cuanto a opciones de "tuneo", pero las carreras no llegan a ser tan excitantes como en *NFSU*.



3+ Compañía **Midway** | Género **Deportivo** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)**

NBA Ballers

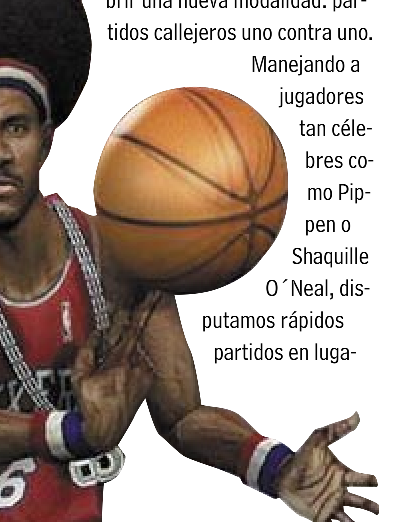
Conviértete en estrella del baloncesto callejero más selecto

Olvida las rígidas normas del baloncesto tradicional y atrévete a jugar contra los más famosos jugadores de la NBA en partidos callejeros donde todo vale.





La liga de baloncesto más famosa del mundo, la NBA, tiene un amplio catálogo de juegos en PS2 que van desde simuladores serios a espectaculares arcades en cancha y basket callejero tres para tres. Pues bien, con *NBA Ballers* vamos a descubrir una nueva modalidad: partidos callejeros uno contra uno. Manejando a jugadores tan célebres como Pippen o Shaquille O´Neal, disputamos rápidos partidos en lugares tan dispares como un yate o el jardín de una mansión, y que se caracterizan por tener una sola regla: todo vale. De esta manera, podemos hacer todo tipo virguerías con el balón o faltas sobre el rival, con un sistema de control sencillo y asequible que consigue que los partidos estén llenos de diversión. Diversión que se multiplica si jugamos contra un amigo.



NBA BALLERS OFRECE DIVERSOS MODOS DE JUEGO

(Torneo, Online,...), entre los que destaca el modo Carrera, en el que debemos llevar al éxito a un jugador novato. Para ello, debemos ir ganando diferentes torneos para acceder a nuevos retos y obtener beneficios con los que comprar mejoras. La mayor pega de este modo de juego es que los partidos son repetitivos y pueden terminar cansando.

Un buen acabado técnico, con sólidos gráficos y fluidas animaciones, pone la guinda a un arcade que ofrece diversión directa y sin complicaciones.



Los jugadores más famosos de la NBA se dan cita en este divertido arcade de baloncesto, en el que podemos disfrutar de espectaculares partidos callejeros uno contra uno repletos de acción.



En los partidos todo vale: desde golpear al rival con el balón hasta derribarle descaradamente. Estas acciones, junto con el sencillo sistema de control, convierten los encuentros en todo un "vicio".

De camino al éxito

En el modo Carrera debemos llevar al estrellato a un joven principiante, que podemos modificar a nuestro gusto tanto físicamente como en sus atributos como jugador. Según vamos ganando torneos, iremos desbloqueando todo tipo de accesorios para nuestro chico: coches, ropa, joyas, etc., que nos convertirán en una estrella.



Podemos configurar a nuestro jugador con todo lujo de detalles gracias a un completo editor.



Numerosos extras ocultos, como fotos o vídeos de la NBA, se desbloquean al avanzar en nuestra carrera.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**



Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 7 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

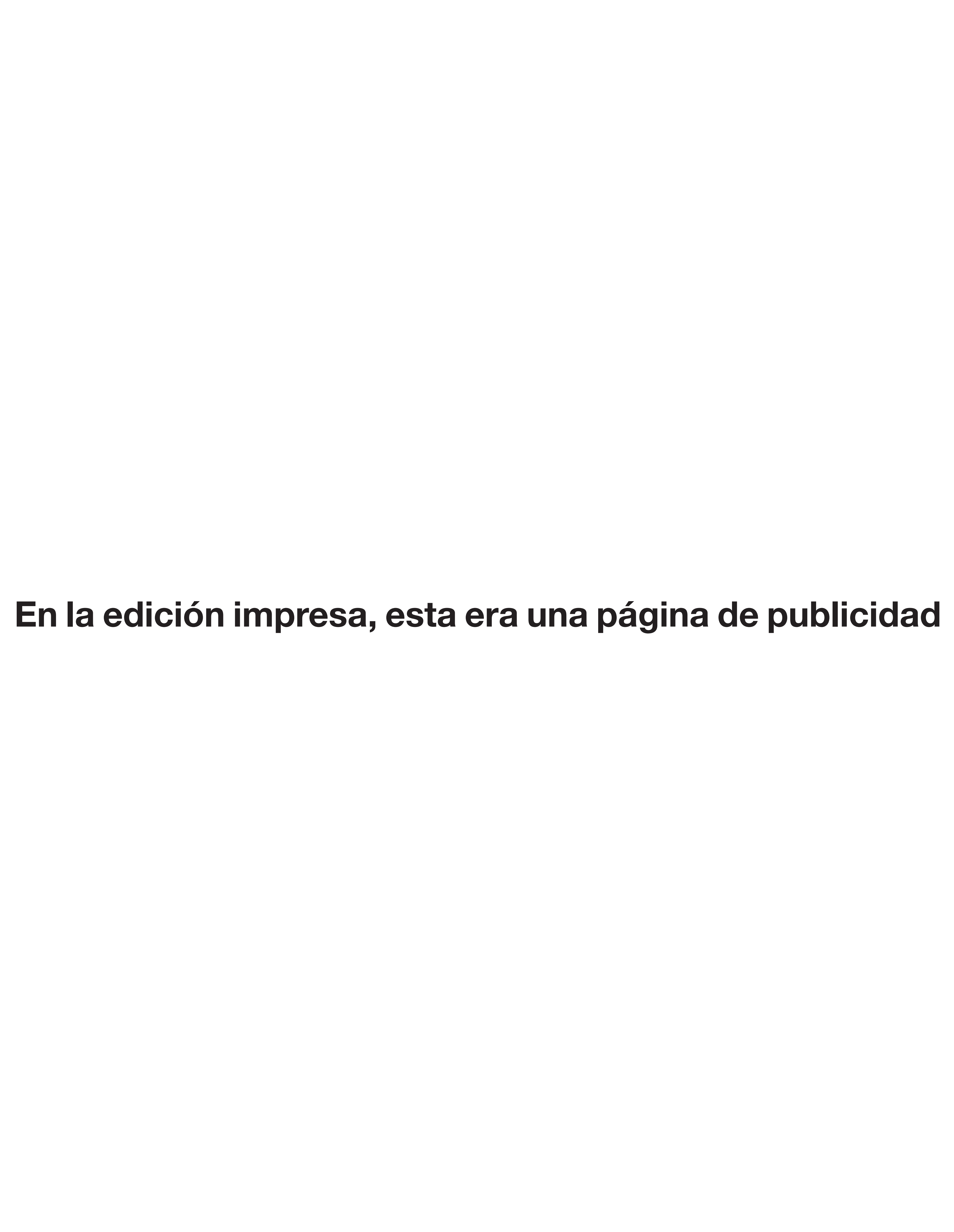
↑ El sencillo sistema de control, que permite disfrutar del juego desde el primer momento.

↓ La sucesión de un partido tras otro, sin apenas diferencias, hace el desarrollo algo repetitivo.

Un juego de baloncesto bien realizado, con gran sencillez de manejo y enorme jugabilidad. Eso sí, puede hacerse algo repetitivo.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Square-Enix** | Género **Rol de acción** | Precio **44,95 € (7.495 ptas.)**

Star Ocean Till the End of Time

Una gran epopeya de rol para espíritus guerreros

¿Te atrae el rol, pero te echan para atrás los combates por turnos? No busques más: *Star Ocean* demuestra que un juego puede ser puro rol y rebosar acción por los cuatro costados...



El protagonista de esta epopeya es Fayt, un joven del futuro que busca a su padre. La trama se desvela en escenas de vídeo realizadas con el motor del juego.



Además de derrochar acción, la profundidad de las batallas es enorme, ya que podemos ejecutar "combos" y magias, dar órdenes a los aliados, usar objetos...



Los gráficos dan un toque de grandeza a la aventura, con personajes y enemigos bien diseñados y unos escenarios, tanto interiores como exteriores, muy detallados.



La saga *Star Ocean* ha hecho las delicias de los "roleros" japoneses desde los lejanos tiempos de Super Nintendo. Y ahora, por primera vez, vamos a disfrutar de una de sus entregas en España. Un grandioso juego de rol de acción que, durante sus casi 80 horas de duración, nos traslada desde los confines del espacio hasta mágicos planetas de aspecto medieval...

LA APASIONANTE TRAMA SE DESARROLLA en un futuro remoto. Cuando una raza alienígena rapta a su padre, el joven Fayt escapa a duras penas hasta un planeta con el nivel tecnológico del siglo XVI. Allí el muchacho comienza la búsqueda de su progenitor, que nos llevará por mundos en los que conoceremos aliados, exploramos territorios llenos de monstruos, y visitaremos pueblos y urbes en las que descansar, comprar armas y objetos o disfrutar de unos cuantos minijuegos...

Pero si el desarrollo es de lo más clásico del género, *Star Ocean* se distingue por su genial sistema de combate. Al explorar vemos a los enemigos y podemos evitarlos o lanzarnos a la lucha. Ya en acción, peleamos en tiempo real alternando a voluntad el control entre los tres héroes que, como máximo, luchan al mismo tiempo en cada batalla. La furia, la velocidad y la variedad de movimientos no tienen nada que envidiar a cualquier "beat'em up". La profundidad estratégica se ve aumentada por el uso magias y obje-



Star Ocean **es una gran epopeya de rol, que mezcla la ambientación futurista y medieval, y en la que exploramos planetas hostiles, visitamos pueblos y ciudades y combatimos en tiempo real.**

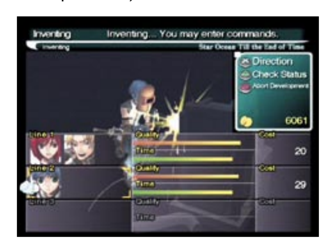


El sistema de combate es uno de los mejores del género: batallas en tiempo real en las que alternamos el control de tres personajes y en las que ejecutamos ataques y combos como en un juego de lucha.



Héroe inventor

Los "protas" de *Star Ocean* pueden inventar nuevos ítems. En las ciudades hay talleres en los que investigamos en campos como ingeniería, alquimia y hasta cocina. Hay que invertir dinero y poner a trabajar a nuestros personajes para desarrollar nuevos ítems de todo tipo: armas, medicinas...



Para inventar con éxito, cada héroe debe trabajar en el campo que mejor se le dé.



Una vez inventado, hay que patentar el objeto para comprarlo en las tiendas.

tos y las órdenes que damos a los aliados manejados por la CPU. Además, encadenando golpes multiplicamos los puntos de experiencia, lo que nos incita a pelear lo mejor posible. Y si cumplimos ciertas condiciones que se marcan antes de iniciar los combates, iremos desvelado secretos ocultos, lo que convierte las batallas en un auténtico vicio y alarga aún más la duración del juego. Sin duda, una idea genial.

ESTE GRAN SISTEMA DE COMBATE se ve acompañado por un gran acabado técnico. Los escenarios en 3D son detallados y muy variados: naves espaciales, castillos medievales, grutas, parajes helados... El diseño de personajes y enemigos también es muy bueno, y los combates en tiempo real resultan de lo más vistosos.

Sus 80 horas de juego y las intensas luchas en tiempo real hacen de Star Ocean un nuevo "crack" del rol.

El único defecto importante es que llega con textos y voces en inglés, y hay que tener un cierto nivel para no perderse detalle. Si controlas el idioma, *Star Ocean* es un juego que debes probar, tanto si te gusta el rol como si buscas una gran aventura con grandes dosis de acción.

La experiencia es la madre de la... técnica

Al subir de nivel los héroes ganan técnicas de ataque y golpes de todo tipo, que asignamos a los botones ● y ✖ para ejecutarlos con una simple pulsación. Cada personaje llega a tener decenas de estas técnicas y podemos asignar hasta cuatro distintas para cada combate, que se ejecutan en función del botón que pulsamos y de la distancia del enemigo.



Al subir de nivel, los héroes aprenden nuevos ataques.



Seleccionamos 4 ataques para usar en cada combate.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (173 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 10 **Calidad/Precio** 10

↑ El sistema de combate y las emocionantes luchas, dignas del mejor "beat'em up".

↓ Tienes que dominar el inglés si quieres no perderte nada de la interesante historia.

Una epopeya galáctica que destaca por sus geniales combates en tiempo real. Imprescindible para los "roleros"... que sepan inglés. **9**

12+ Compañía **Atari** | Género **Beat´em up** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Forgotten Realms Demon Stone

Acción sin cuartel en los Reinos Olvidados



La enorme cantidad de enemigos que aparecen en pantalla, muy bien gestionados por la I.A. del juego, hacen que las luchas sean duras y a veces complicadas. El guerrero es el más poderoso de los tres para acabar cuanto antes y conservar la vida.



Si tras jugar a *El Señor de los Anillos* te quedaste con ganas de más, estás de suerte: la acción de magia y espada vuelve a ser la protagonista en un intenso beat'em up.

Los Reinos Olvidados es uno de los muchos mundos de fantasía que conforman el popular universo "Dragones & Mazmorras", lleno de razas fantásticas, como elfos, gnomos, dragones, halflings, humanos… Y este es el principal caldo de cultivo de *Forgotten Realms: Demon Stone*, el último título del estudio Stormfront, los creadores del espectacular *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*.

AMBIENTADO EN EL JUEGO DE ROL, los protagonistas son Rannek, un guerrero que busca venganza, Zhai, una pícara medio elfa medio drow e Illius, un mago que proviene de una estirpe de caballeros. Los tres son manipulados para liberar a dos demonios que quieren dominar Faerun, el mundo de los protagonistas y de la saga *Baldur's Gate*. A partir de ese momento, los tres se unirán para enmendar su error y acabar con la amenaza del mal.

A la hora de jugar, esto se traduce en un beat´em up puro y duro en el que avanzamos machacando botones sin parar con los tres personajes a la vez, cambiando a nuestro gusto entre ellos de forma sencilla y dejando el control de los otros dos a una I.A.

La experiencia es un grado

Al derrotar enemigos y conseguir superar las misiones, nuestros héroes ganarán Puntos de Experiencia que luego les valdrán para comprar nuevos y mejores combos y habilidades. El oro que consigamos en nuestra aventura nos valdrá también para mejorar nuestro equipo, tanto defensivo como ofensivo.



Dependiendo del número de enemigos abatidos tardaremos más o menos en subir de nivel.



También conseguiremos objetos de los enemigos caídos, como esta poderosa espada.



Forgotten Realms es un juego de acción de esos de repartir mandobles a diestro y siniestro, que nos enfrenta a hordas de maléficas criaturas.



Los tres héroes de la aventura son un guerrero, una ladrona y un mago, y podemos alternar el control entre ellos en cualquier momento del juego.





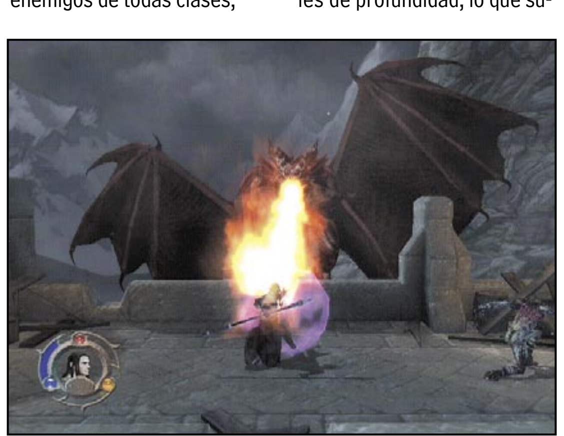
muy trabajada. Cada uno cuenta con habilidades distintas y combinarlas es imprescindible en algunos momentos para avanzar. Así, el guerrero es mejor en la lucha directa, el mago en ataques mágicos y a distancia y la pícara en fundirse con las sombras y actuar con sigilo. Los 12 capítulos, en los que recorremos ciudades asoladas, minas subterráneas, torres encantadas, poblados o dimensiones extrañas, están siempre llenos a rebosar de enemigos de todas clases, que nos lo ponen bastante difícil para avanzar. Por suerte, contamos con un sistema de combate muy intuitivo y con golpes y combos de sencilla realización, que compramos con los Puntos de Experiencia conseguidos derrotando enemigos y subiendo de nivel.

EL APARTADO TÉCNICO ES UNO DE los mejores puntos del juego. El motor gráfico pone en pantalla de forma fluida decenas de enemigos en distintos niveles de profundidad, lo que sumado a unos escenarios ricos en detalles, una I.A. dinámica una música épica y un doblaje correcto hacen que nos sumerjamos en el juego como si fuera una película.

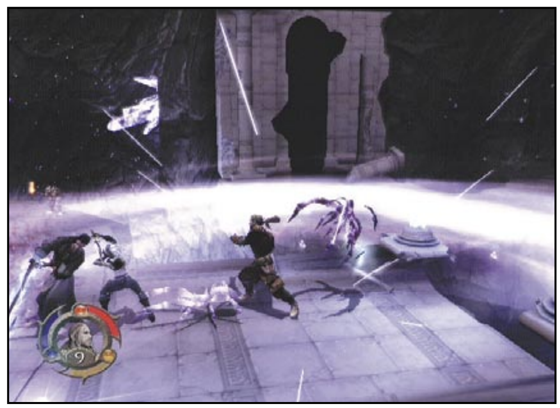
Demon Stone ofrece un ritmo de juego trepidante en un desarrollo tan sencillo como atacar, atacar y atacar.

El punto más flojo de *Forgotten Realms*, algo típico en el género, está en su escasa duración, no más de 8 horas de juego, y el no incluir un modo Cooperativo para picarse con un amigo. La cámara también se aleja a veces demasiado de la acción, lo que hace que en ocasiones sea imposible ver a nuestro personaje entre la enorme cantidad de enemigos que aparecen.

Pero que esto no te desanime: si buscas un juego de acción directo y sin complicaciones para pasar el rato, estás ante una muy buena opción.



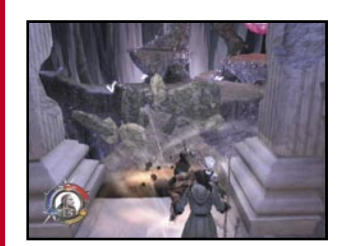
En algunos capítulos tendremos que hacer frente a jefes como este dragón.



Los ataques especiales son bastante espectaculares y, sobre todo, poderosos.

Cooperar es esencial

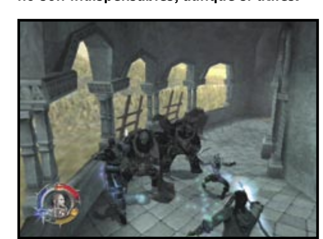
Salvar a una número de aldeanos, derribar escalas, limpiar caminos, infiltrarse en silencio, proteger al mago mientras activa un portal… sólo unidos podremos superar estos retos durante nuestra aventura.



En ocasiones habrá que cumplir objetivos concretos para poder avanzar.



Otros, como activar estas catapultas, no son indispensables, aunque sí útiles.



Evitar que invadan nuestra fortaleza derribando escalas nos suena ¿verdad?



Proteger al mago mientras usa su magia será uno de los retos más difíciles.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (86 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 6 **Calidad/Precio** 7

La ambientación y poder cambiar de personaje en cualquier momento.

Resulta corto y todo se reduce a machacar botones. No tiene modo Cooperativo.

Un beat´em up espectacular que no llega más arriba por su escasa duración y no incluir un modo Cooperativo para varios jugadores.



16+ Compañía **SCI** | Género **Acción Táctica** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Conflict: Vietnam

Comanda a un pelotón en el corazón de Vietnam



La ambientación del juego es espectacular. Así, todos los tópicos que hemos visto en las películas sobre la guerra de Vietnam están presentes: emboscadas en la selva, trampas de todo tipo... Y todo con un doblaje al castellano sencillamente brutal.



Cientos de enemigos te esperan en las densas selvas de Vietnam, pero no te preocupes porque tu pelotón está dispuesto a seguir todas tus órdenes para salir con éxito de esta guerra.

Tras habernos llevado a los conflictos más peligrosos de Oriente Próximo, la saga *Conflict* nos traslada ahora a la guerra de Vietnam con este nuevo título de acción táctica, en el que combates y estrategia se unen para crear una divertida experiencia de juego con todos los tópicos del género bélico.

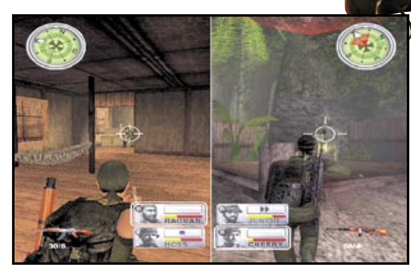
A NOSOTROS NOS TOCA DIRIGIR un pelotón de cuatro soldados que se enfrentan a las tropas norvietnamitas mientras realizamos misiones de rescate de rehenes, infiltración, sabotaje, etc. Para finalizar con éxito los objetivos que nos son encomendados, es tan importante hacer buen uso de las armas y la acción directa, como de la estrategia a la hora de organizar nuestro pelotón. De esta manera, podemos manejar en todo momento a cualquiera de los cuatro soldados y dar sencillas órdenes al resto (proteger una zona determinada, avanzar hacia una posición, socorrer a un soldado herido...), para adoptar la táctica que mejor se adapte a cada situación. Pero como decía-

La guerra es cosa de dos...

Si lo tuyo es el juego en compañía, *Conflict: Vietnam* te ofrece la oportunidad de jugar un divertido modo Cooperativo para dos jugadores a pantalla partida. De esta manera, cada jugador maneja a dos soldados de los cuatro que componen el pelotón y la cooperación entre jugadores es vital para cumplir las misiones.



El divertido modo Cooperativo permite participar a dos jugadores, manejando un par de soldados cada uno.

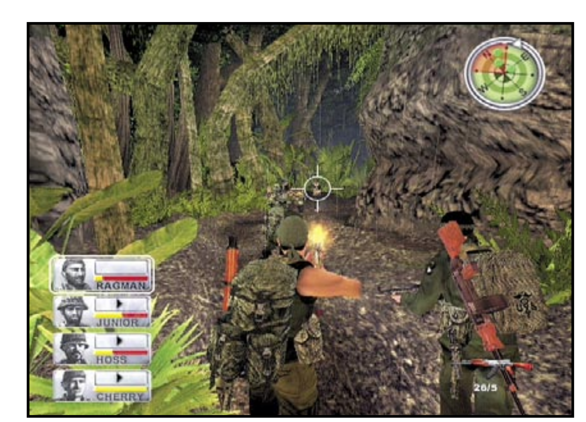


Para sobrevivir, es imprescindible compenetrarnos con nuestro compañero y cubrirnos siempre las espaldas.





Acción y estrategia se dan la mano en este juego en el que tenemos que comandar a un grupo de cuatro soldados a través de las selvas de Vietnam.



Para superar las misiones es tan importante sobrevivir a los tiroteos contra los "charlies", como planificar estrategias y organizar a nuestros soldados.





mos, los combates también son importantes y por ello contamos con numerosas armas reales, como metralletas y granadas, además de tener acceso a botiquines o bengalas señalizadoras que son de enorme utilidad para enfrentarnos a los cientos de "charlies" que aparecen, cuando menos lo esperamos, en la espesura de la jungla. Y es que la incertidumbre de no saber dónde puede aparecer el enemigo o qué trampas nos esperan es uno de los mayores aciertos del juego, ya que crea una atmósfera de tensión que, junto a la magnífica ambientación, consiguen que la diversión no decaiga.

A ESTA VIRTUD HAY QUE SUMAR la equilibrada mezcla de acción y táctica, que hacen que el desarrollo sea de lo más variado. Otro cantar es el poco intuitivo sistema para dar órdenes, que se podía haber mejorado sustancialmente. Su complejidad supone un inconveniente a la hora de organizar a nuestros soldados con eficiencia en mitad de un tiroteo sin sufrir bajas.

> **Conflict: Vietnam es una fantástica combinación de acción y estrategia, apoyada en una gran ambientación.**

En cuanto al aspecto técnico, cabe destacar el impresionante doblaje al castellano el cual, junto a la soberbia ambientación, nos sumergen de lleno en la acción. Es una lástima que los gráficos no terminen de convencer, debido a que tanto escenarios como personajes tienen un acabado mejorable. Pero no nos llamemos a engaño: una vez metidos en faena, los gráficos pasan a un segundo plano gracias a las trepidantes situaciones y así, podemos asegurar que *Conflict: Vietnam* tiene todo lo necesario para hacer que te diviertas de lo lindo durante una buena temporada.

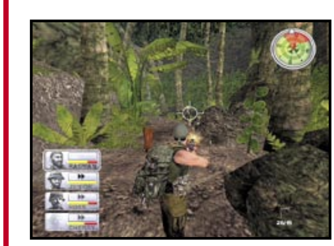


Para no alertar a las fuerzas enemigas, lo mejor es hacer uso del sigilo.

Tras cada misión obtenemos puntos para mejorar las habilidades del grupo.

Preparados para la lucha

Cada uno de los cuatro soldados que manejamos tiene una habilidad especial: saber emplear la adecuada en cada momento es la clave para salir victoriosos de las situaciones más complicadas.


Ragman es el líder del pelotón y un as manejando todo tipo de metralletas.


Eliminar enemigos es sencillo para un experto francotirador como Junior.


Las armas pesadas y las granadas son la especialidad del valiente soldado Hoss.


Cherry es un diestro doctor que puede curar a los heridos en un instante.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (381 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su cuidada ambientación, la variedad en el desarrollo y la mezcla de acción y estrategia.

↓ Tanto el sistema para dar órdenes cómo los gráficos podían haber sido mejorados.

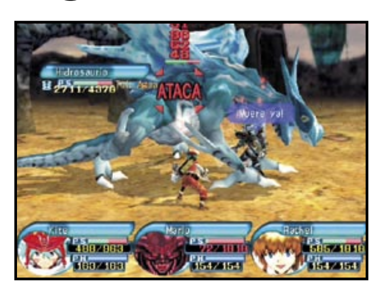
Su fantástica ambientación y la fusión de acción y táctica le convierten en una divertida opción dentro del género bélico.



12+ Compañía **Bandai** | Género **Juego de rol de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

.Hack//Outbreak Part 3

Sigue la unión de anime y rol





Continuando la trama de *.Hack//Infection* y *.Hack//Mutation*, ya está aquí la tercera y penúltima parte del juego del rol *.Hack*. El protagonista vuelve a ser Kite, el adolescente que investiga la causa de que algunos participantes del juego virtual "The World" hayan quedado en coma. Así, en nuestra PS2 vivimos las aventuras de Kite dentro de "The World", un mundo de aspecto medieval, mientras que las pesquisas del muchacho en el mundo real las vemos en los capítulos de anime del DVD que acompaña al juego.

LA INTRIGANTE HISTORIA Y EL BUEN SISTEMA DE COMBATE en tiempo real, que nos permite formar equipo con otros dos personajes y darles órdenes, son los principales atractivos del juego. Pero los defectos de las dos anteriores entregas siguen presentes: unos gráficos pobres y un desarrollo repetitivo, que nos invita a pelear sin parar mazmorra tras mazmorra. Por ello, quienes realmente disfrutarán de *.Hack//Outbreak* serán los que jugaron las partes anteriores y han quedado enganchados con la interesante trama.



Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (62 Kb) • Dual Shock 2

Si has seguido la saga, disfrutarás con su historia y su estética "anime". Si no, hay juegos de rol más variados y espectaculares. **7**

La tercera entrega de este juego de rol continúa basando su desarrollo en los combates en tiempo real.

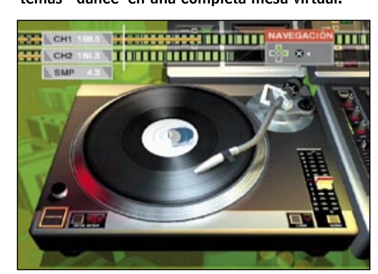


Además de los avances de la trama, la principal novedad es poder reclutar a nuevos personajes.

3+ Compañía **Sony** | Género **Musical** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)**

DJ: Decks & FX

DJ: Decks & FX permite mezclar más de 50 temas "dance" en una completa mesa virtual.



Este "simulador de DJ" nos pone ante una completísima mesa de mezclas virtual. En sus dos platos podemos mezclar los más de 50 temas de música "dance" incluidos, de artistas como Blaze, De´Lacy o Bob Sinclar. Gracias a un sencillísimo control hacemos "samplers", creamos bucles, introducimos efectos y manejamos los ecualizadores casi como en una mesa real. El resultado podemos grabarlo en la tarjeta de memoria. Es una pena que no podamos mezclar temas de nuestros CD, pero *DJ: Decks & FX* es ideal si quieres probar tu habilidad como DJ.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (723 Kb) • Dual Shock 2

Si quieres hacer tus pinitos como DJ de música "dance", esta mesa de mezclas virtual, muy completa y sencillísima de manejar, te encantará. **7**

3+ Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **62,95 € (10.474 ptas.)**

Tiger Woods'05



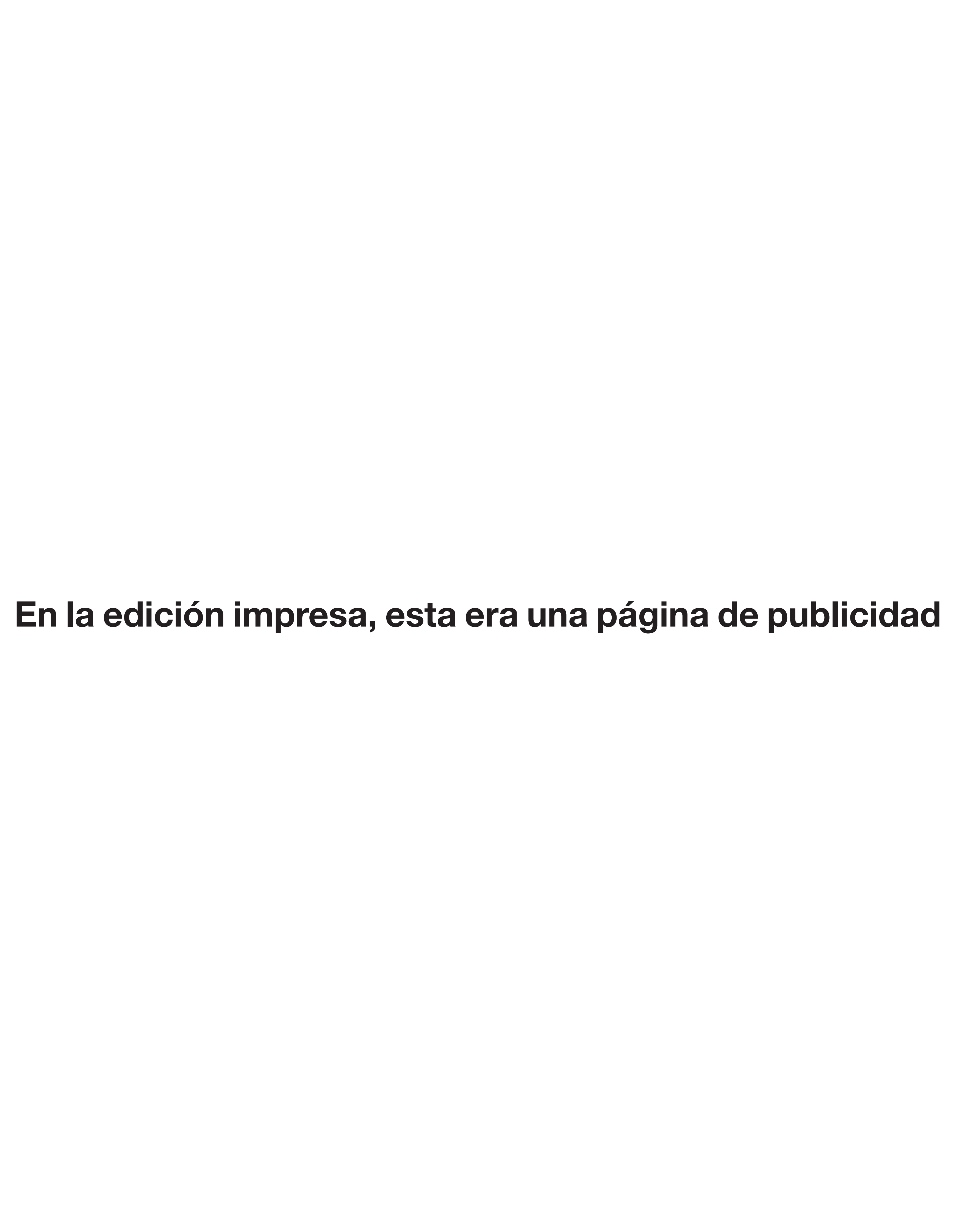
Una simulación de golf tan realista como intuitiva es lo que nos ofrece este genial juego.



La nueva edición del simulador de golf de Tiger Woods mantiene todas sus virtudes: un control genial en el que balanceamos el palo moviendo arriba y abajo el stick, un sinfín de modos de juego, los principales torneos de la PGA y una gran calidad gráfica. Eso sí, las únicas novedades importantes son un editor de jugadores y campos aún más completo, y retoques jugables como una "visión especial" que nos ayuda en los "putts". Pero su intuitivo control sigue haciéndole capaz tanto de enganchar a los forofos del golf como de entretener a los "no iniciados".

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (433 Kb) • Dual Shock 2

Esta edición del mejor juego de golf no trae grandes novedades, pero sí un editor de jugadores y campos más completo y diversión asegurada. **8**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Atari** | Género **Acción** | Precio **19,95 ptas. € (3.319 ptas.)**

Terminator 3: The Redemption

Una máquina de disparar





La espectacular película "Terminator 3" sirve de base a un salvaje juego de acción en tercera persona que recrea los momentos más emocionantes del film y escenas que revelan datos desconocidos de la historia.

Nosotros tomamos el papel del T-800 (de Schwarzenegger, vamos) y nuestro objetivo es salvar a John Connor, el futuro líder de los humanos en la guerra contra las máquinas. La acción es la protagonista absoluta del desarrollo, ya sea en tiroteos a pie o montados en vehículos. Sólo dejamos de apretar el gatillo cuando los Terminator enemigos se nos acercan demasiado y tenemos que desmontarlos a golpes. Y todo con un control sencillo y efectivo (con un stick movemos al personaje y con el otro el punto de mira), que permite disfrutar a tope la acción.

Además, el apartado gráfico es bastante espectacular, con buenos modelos de nuestro Terminator (que deja ver su interior mecánico cuando recibe impactos) y las máquinas enemigas, y escenarios muy detallados tanto en el futuro como en el presente. El "pero" es que tanto apretar el gatillo acaba por resultar simple y repetitivo, y que además la dificultad de algunas zonas puede llegar a desesperar. Pero si quieres acción sin concesiones, y no tienes miedo a un juego difícil, estás ante un buen desafío.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (62 Kb) • Dual Shock 2

Un difícil juego de acción que, a pesar de su repetitivo desarrollo, es lo suficientemente intenso y emocionante como para enganchar. 7



Convertidos en el T-800, revivimos las escenas más intensas de la peli y otras ambientadas en el futuro.



También hay un modo para 2 jugadores en el que manejamos un punto de mira y disparamos sin parar.

7+ Compañía **Taito** | Género **Simulador de vuelo** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)**

EA Aim Strike



En *Aim Strike* pilotamos aviones de combate estadounidenses en todo tipo de misiones.



Poniéndonos al mando de cazas del ejército estadounidense, como el F16 Fighting Falcon o el F-15 Eagle, este juego busca ofrecernos una simulación realista de combate aéreo. Las misiones nos enfrentan a otros cazas y enemigos terrestres, y para superarlas tenemos que dominar avanzadas técnicas de combate. Pero el flojísimo apartado gráfico y el comportamiento poco realista de los aviones al realizar giros echan al traste las buenas intenciones de un título que tiene como única baza el ser uno de los pocos simuladores de vuelo "serios" de PS2.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (375 Kb) • Dual Shock 2

Su principal atractivo reside en su apuesta por una simulación de combate aéreo realista, pero sus gráficos dejan un poco que desear.



3+ Compañía **EA** | Género **Deportivo** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Madden 2005



Todos los equipos de la NFL (y muchos clásicos) se dan cita en un simulador realista y divertido.

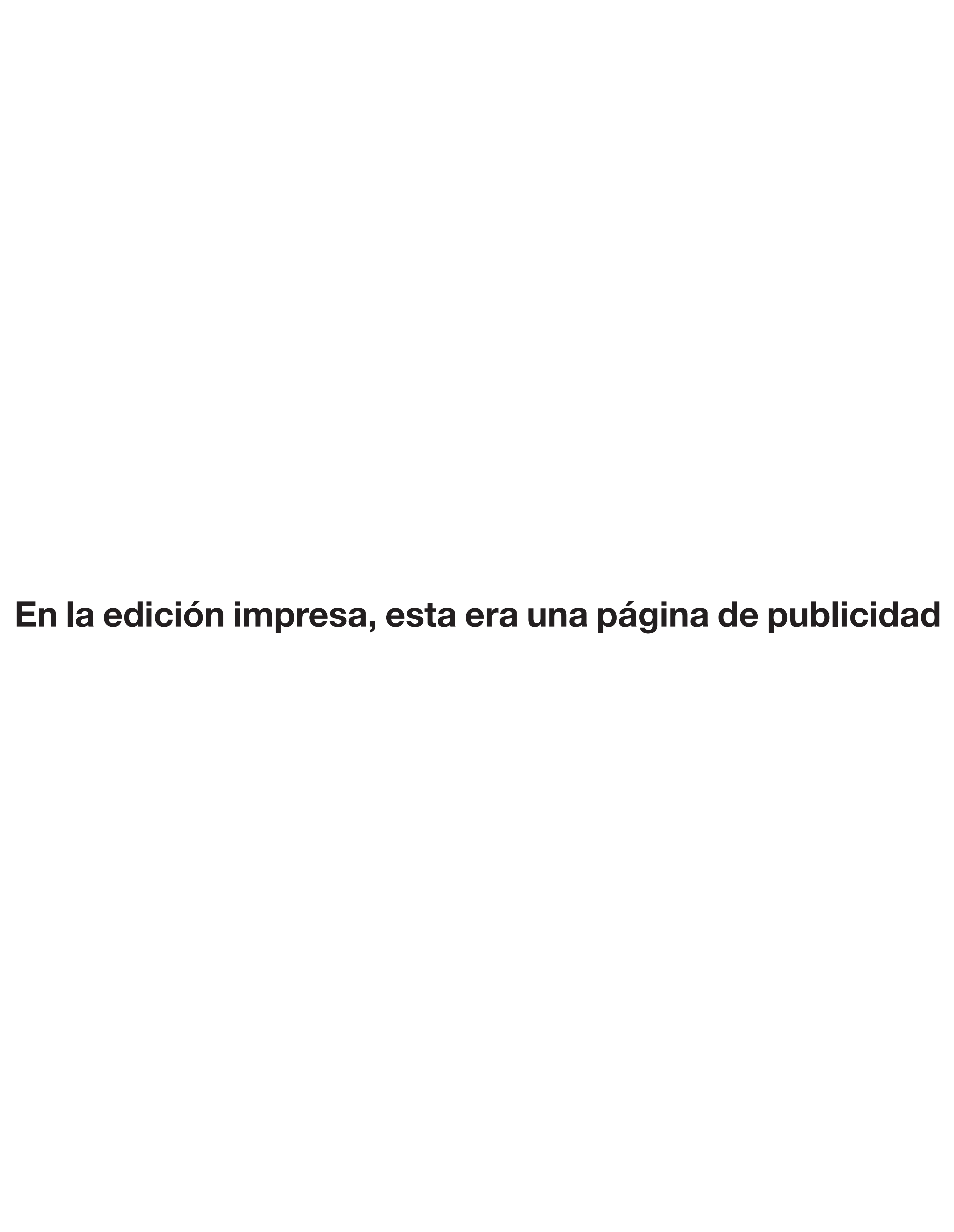


El juego de fútbol americano por excelencia vuelve en su mejor versión. Además de todas las plantillas actualizadas, decenas de equipos clásicos y opciones de juego para todos los gustos, también hay mejoras jugables, sobre todo en el aspecto defensivo: con el stick derecho golpeamos a los atacantes y sólo pulsando un botón es posible asignar a los jugadores el contrario al que deben defender. Un apartado gráfico soberbio y unas animaciones de enorme calidad son el toque final de un juego que te apasionará si te gusta este deporte.

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (53 Kb) • Dual Shock 2

Un gran simulador deportivo, con millones de opciones y modos de juego y que en esta edición tiene aún más pulida su jugabilidad.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **EA Games** | Género **Beat´em up** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

ESDLA: El Retorno del Rey

El Anillo Único ahora está al alcance de tu... cartera

El fenómeno "El Señor de los Anillos" aún está lejos de pasar a la historia: a la edición especial en DVD y *La Tercera Edad* para PS2, se une la serie Platinum...





Hace poco menos de un año, EA Games deleitó a los fans de "El Señor de los Anillos" con un fabuloso beat´em up inspirado en la tercera película de la saga, que ahora reaparece en la línea Platinum.

El Retorno del Rey nos invita a revivir los mejores momentos de acción de la tercera película de la trilogía, como el combate contra Ella-Laraña o el desenlace en el Monte del Destino, al tiempo que nos enfrentamos a las numerosas huestes de Sauron. Podemos escoger a nuestro héroe entre un total de 9 personajes, entre los que no faltan Gandalf, Aragorn, Frodo, Gimli o Legolas. Con cualquiera de ellos la mecánica se reduce a avanzar y golpear a todo enemigo que se ponga delante, ya sea Uruk Hai, orco o troll. Para ello disponemos de 3 botones de ataque con los que elaborar todo tipo de combos, que a su vez nos darán puntos de experiencia con los que conseguir nuevos movimientos.

ESTA SENCILLA MECÁNICA se reproduce en los 13 niveles que integran el juego, que resultan más grandes y con más objetos interactivos que en *Las Dos Torres*. Pero, sin lugar a dudas, el mayor acierto del juego es su fabulosa ambientación, que recrea los personajes y situaciones de la película de forma soberbia. La guinda la ponen un divertido modo para dos jugadores simultáneos, el fabuloso doblaje a cargo de los actores que trabajaron en la peli y la inclusión de escenas del film. Por esto, y por su precio Platinum, los fans de ESDLA tienen una cita obligada.



El Retorno del Rey reproduce fielmente los momentos de acción de la película y podemos escoger entre 9 personajes distintos para revivir la aventura, como Gandalf, Aragorn, Légolas, Gimli, Frodo o Sam.



La mecánica de juego casi se reduce a golpear todo bicho viviente, aunque eso sí, la ambientación es tan fabulosa y los gráficos tan buenos que casi se perdona que el desarrollo no sea más variado.

Los héroes crecen...

Los 9 personajes tienen habilidades parecidas: tres ataques físicos, uno a larga distancia, un botón para defensa... A medida que peleamos ganamos puntos de experiencia, que podemos canjear por nuevos combos de golpes y habilidades, como recuperar energía poco a poco. Todo ello hace que los combates tengan algo más de gracia.



Al finalizar cada nivel, con los puntos de experiencia conseguidos podemos comprar nuevas habilidades.



Hay habilidades individuales y de grupo, ya que casi siempre nos siguen personajes manejados por la CPU.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-2**



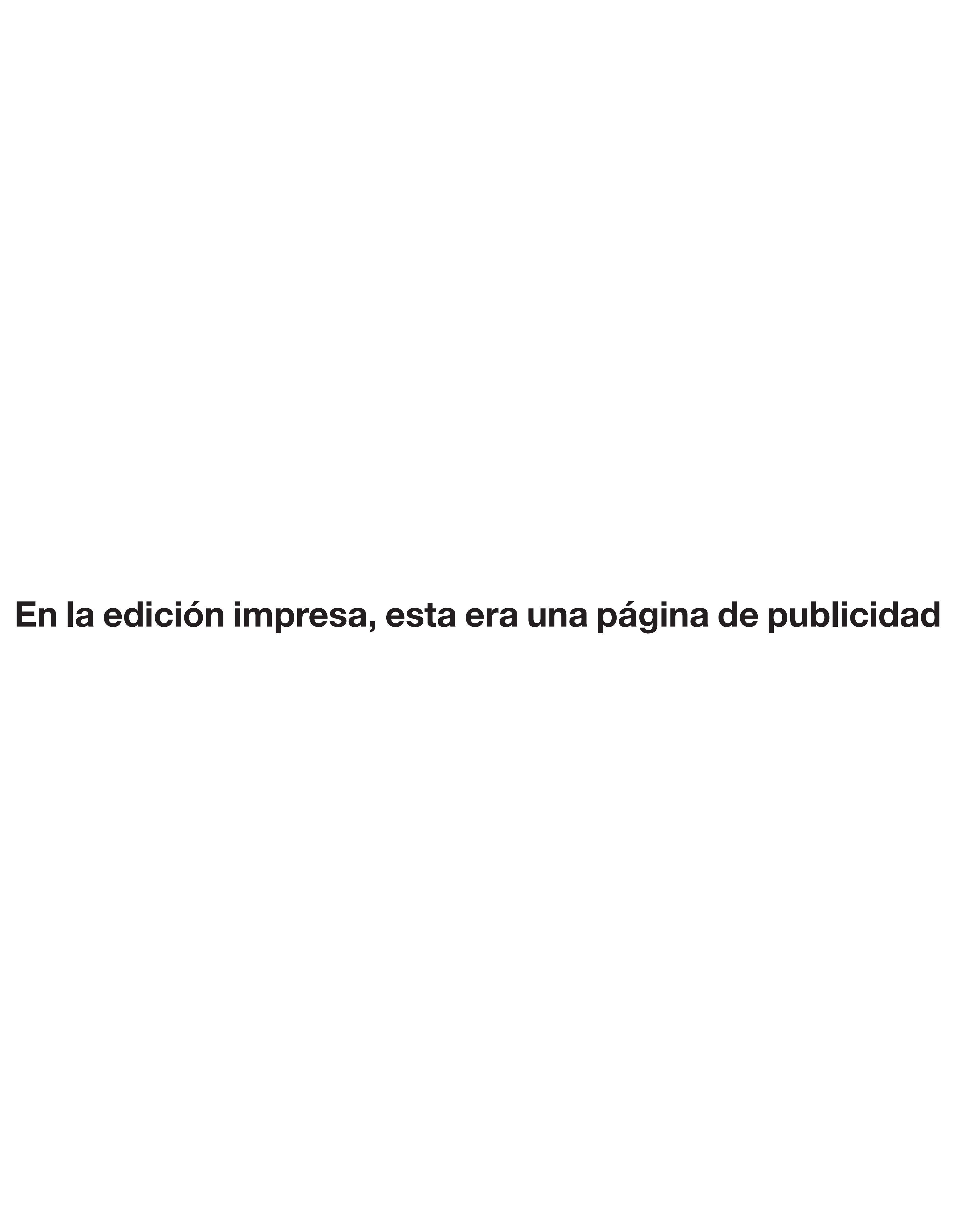
Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Su espectacular ambientación, su gran apartado técnico y su modo Cooperativo.

↓ El desarrollo de los niveles sigue resultando algo simplón. Tanto pegar y pegar...

Un beat'em up que recrea muy bien toda la acción de la peli gracias a un sobresaliente apartado técnico. Si eres un fan de ESDLA, te encantará.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

7+ Compañía **Vivendi Universal** | Género **Acción/Conducción** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

The Simpsons Hit & Run

¡Mosquis, si es como un GTA!





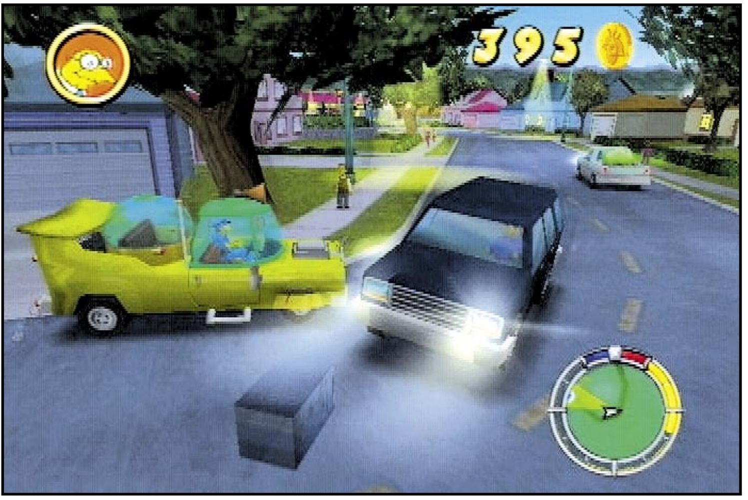
Hasta ahora, los juegos basados en Los Simpsons han pecado de no reflejar el gamberro espíritu de la serie... al menos hasta la llegada de este *Hit & Run*. En él, debemos acompañar a los Simpsons en una aventura singular que mezcla plataformas y un desarrollo por misiones en la línea de *GTA*. El objetivo del juego es descubrir quién se esconde tras unas misteriosas avispas con cámara que han aparecido en Springfield, la ciudad de los Simpsons, y para ello deberemos realizar todo tipo de tareas tanto a pie como en coche, algunas de ellas tan simples como ir a por helado a la tienda de Apu.

Sin duda alguna, el mayor acierto del juego es reflejar como ningún otro título el universo de los Simpsons: no faltan Rasca y Pica, la taberna de Moe, los Flanders... ni las referencias a episodios completos. Además, el juego encierra numerosos extras y secretos, como minijuegos, objetos ocultos, coches y trajes especiales. Y todo bajo una puesta en escena muy cuidada. Lástima que las misiones sean un poco repetitivas, porque sino estaríamos hablando de uno de los juegos más entretenidos de PS2.

Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card (220 Kb) • Dual Shock 2

Una original mezcla de velocidad, plataformas y humor, que gustará a los seguidores de la serie por su lograda y cuidada ambientación.





Hit & Run mezcla conducción y acción en tercera persona, en una fabulosa recreación de Springfield.



El juego está plagado de referencias a capítulos de la serie, un detalle que agradecerán sus seguidores.

3+ Compañía **SCI** | Género **Velocidad** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Italian Job



Podemos seguir el argumento de la película o participar en carreras, pruebas de habilidad...



Siguiendo el argumento de la película, formamos parte de una banda de ladrones que planea robar un importante alijo de oro provocando el mayor atasco de la historia. Para ello tendremos que participar en carreras, persecuciones y todo tipo de locuras al volante de Minis y otros vehículos. Y si el argumento no te parece interesante, siempre puedes participar en carreras convencionales o bien en pruebas de conducción acrobática.
Aunque muestra un correcto apartado gráfico, el modo Historia resulta corto y monótono y el resto apenas aportan novedades.

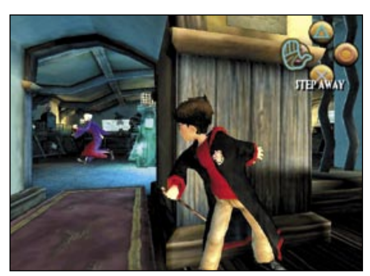
Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (320 Kb) • Dual Shock 2

Recomendado para los seguidores de la película o los locos de la velocidad que siempre tienen ganas de probar cosas nuevas.



3+ Compañía **EA Games** | Género **Aventura** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Harry Potter y la Cámara Secreta



Harry puede realizar sus hechizos más famosos, así como acciones orientadas al sigilo.

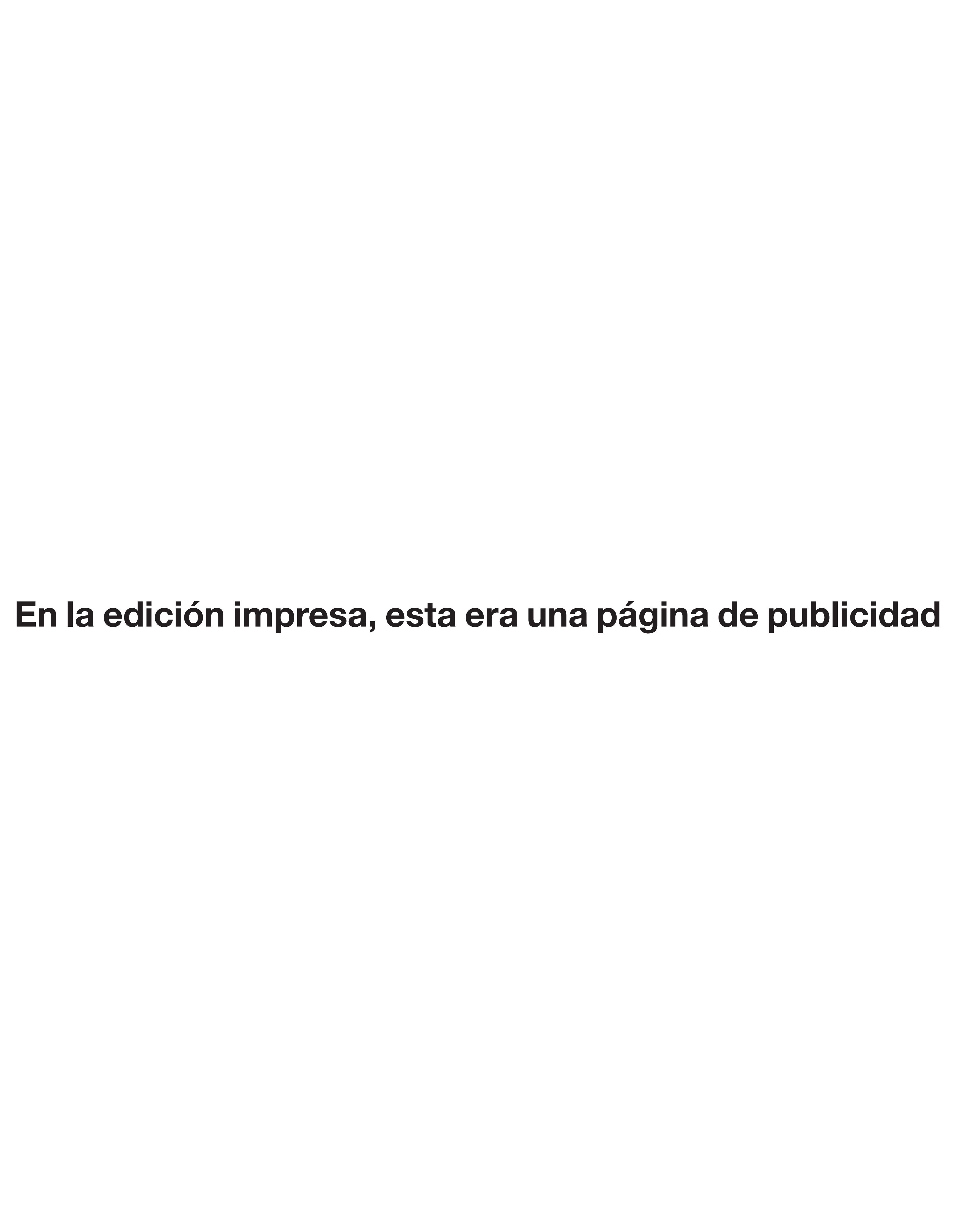


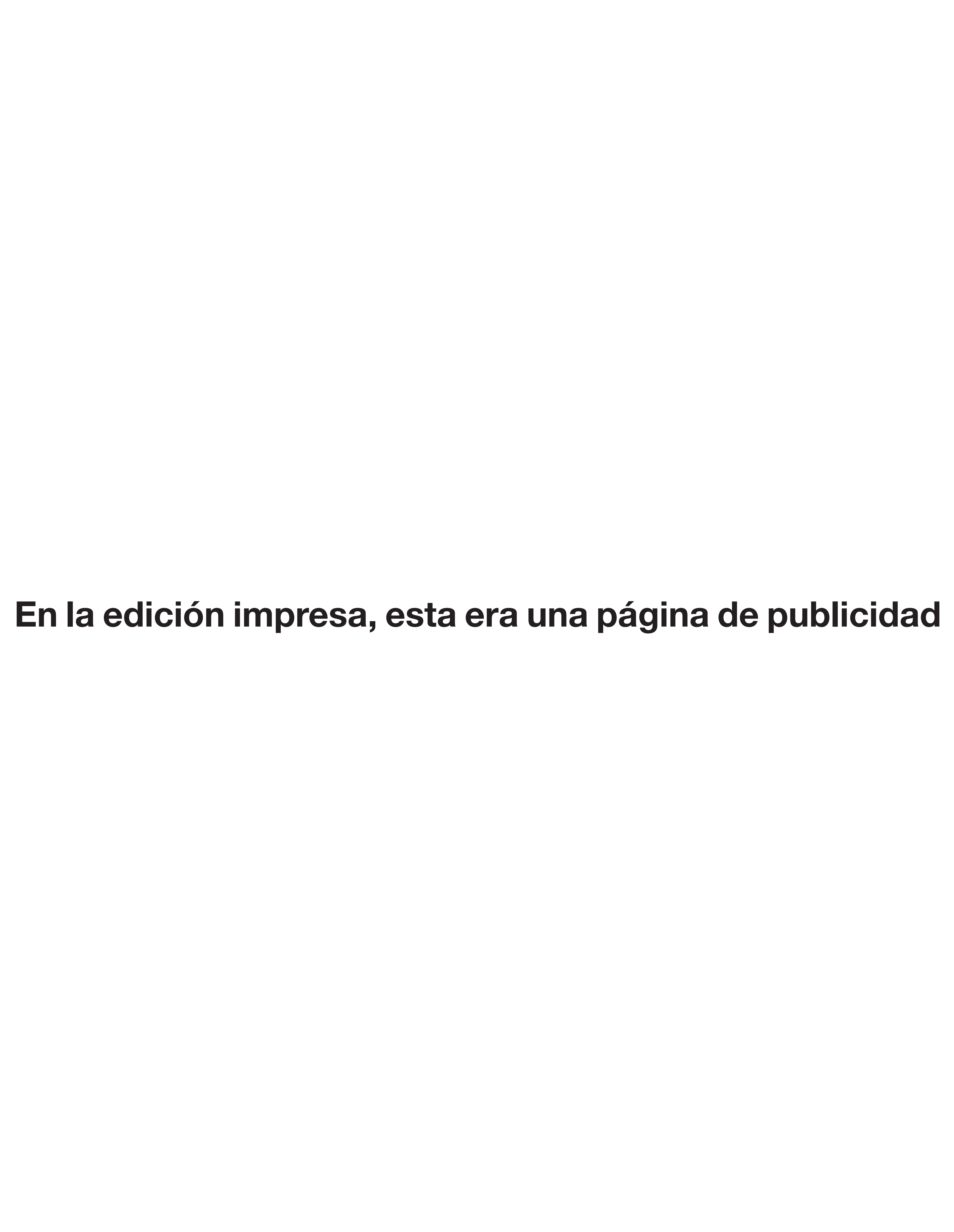
El joven aprendiz de mago se estrena en la serie Platinum con su segunda aventura, *La Cámara Secreta*, que fue su primera incursión en PS2. En ella tendremos que seguir el argumento del segundo libro de Harry y superar todos los retos que nos aguardan en su segundo año escolar, como aprender nuevos hechizos, participar en pruebas de quidditch o minijuegos, como recoger todos los cromos de magos y brujas. Su desarrollo está orientado especialmente a los más pequeños, aunque cualquiera con un poquito de imaginación puede disfrutar con esta divertida aventura.

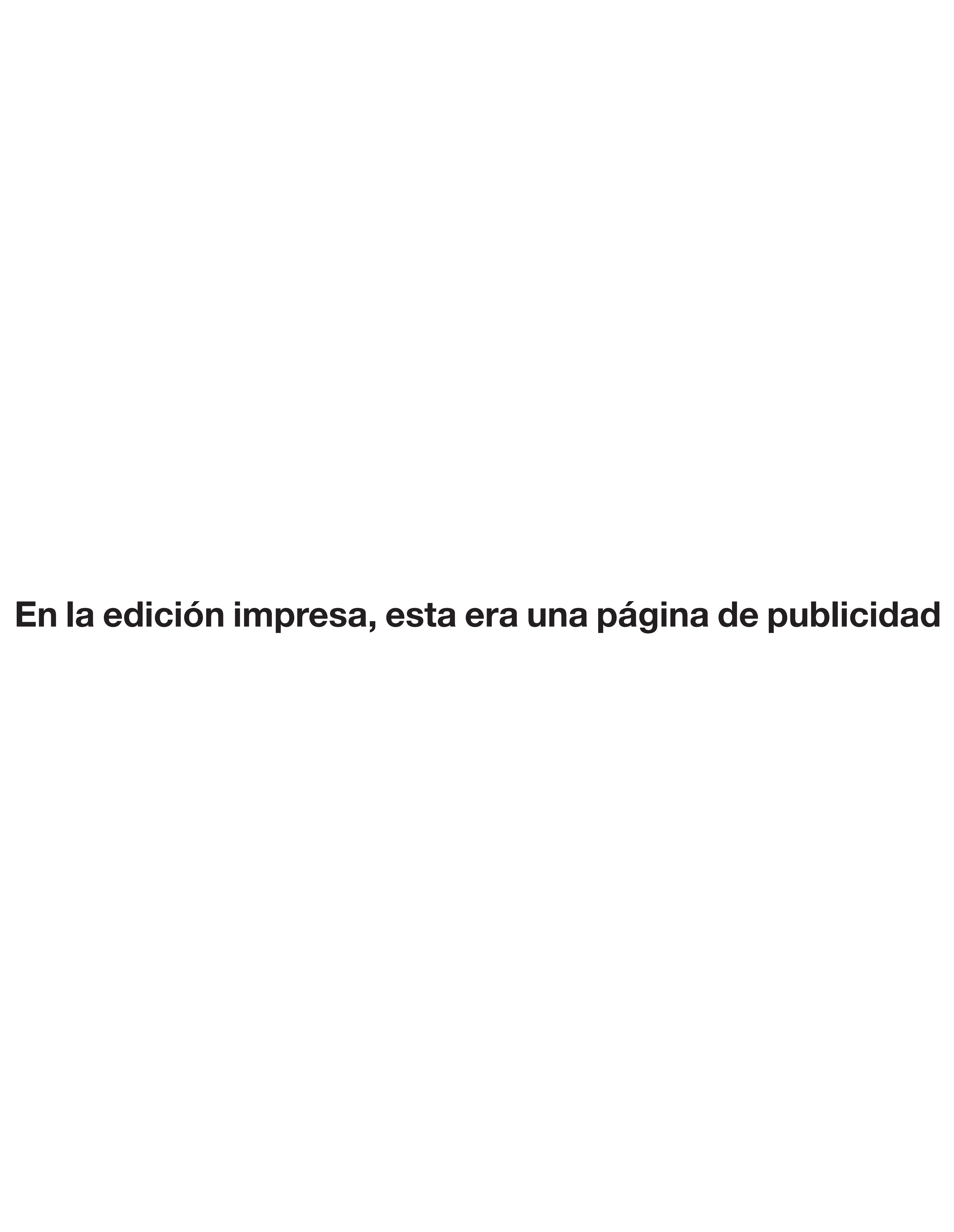
Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (134 Kb) • Dual Shock 2

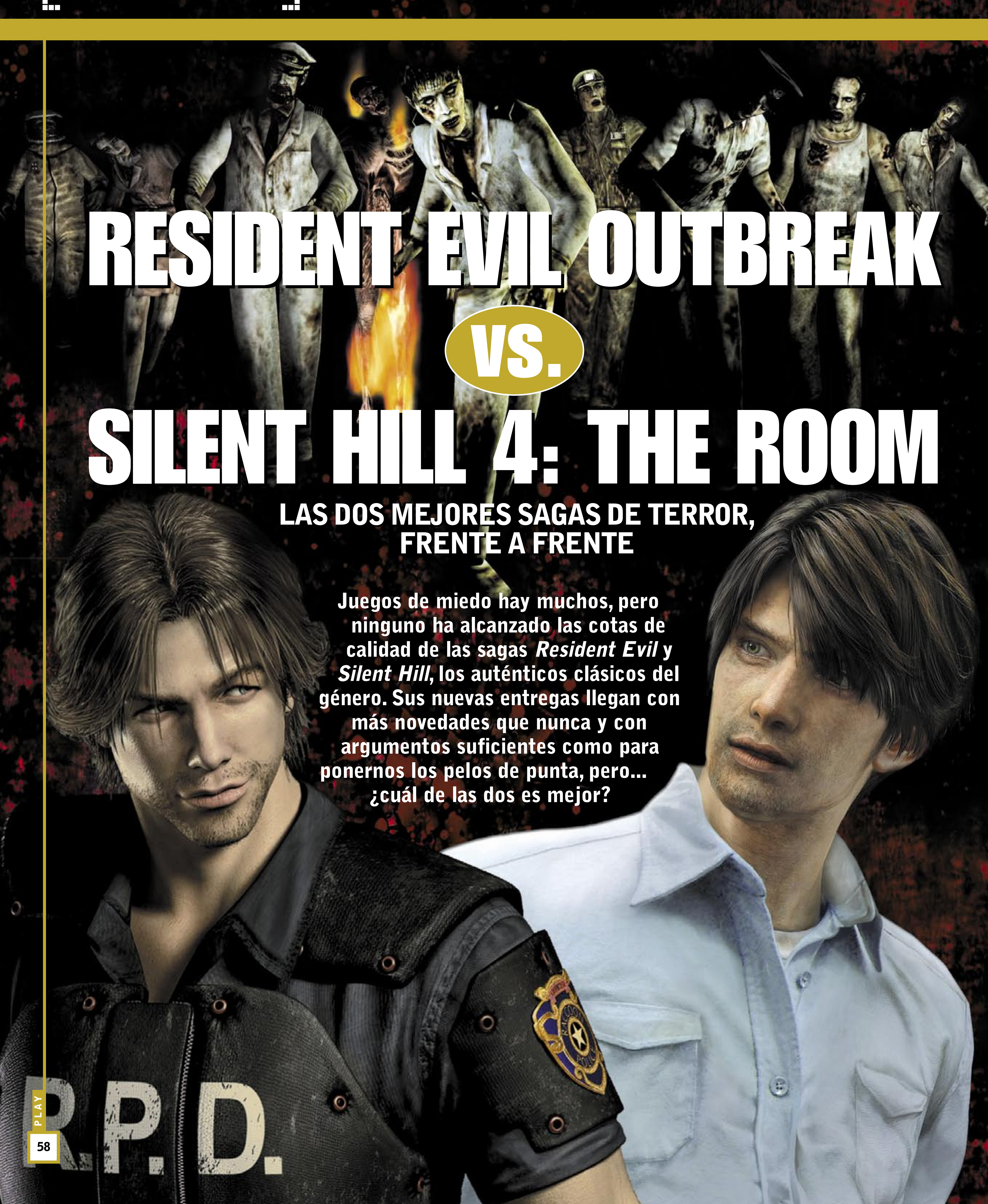
Una aventura que encantará a los fans de Harry por su variedad y capacidad para divertir, sin pasar por alto sus gráficos y su precio.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



RESIDENT EVIL OUTBREAK VS. SILENT HILL 4: THE ROOM

LAS DOS MEJORES SAGAS DE TERROR, FRENTE A FRENTE

Juegos de miedo hay muchos, pero ninguno ha alcanzado las cotas de calidad de las sagas *Resident Evil* y *Silent Hill*, los auténticos clásicos del género. Sus nuevas entregas llegan con más novedades que nunca y con argumentos suficientes como para ponernos los pelos de punta, pero... ¿cuál de las dos es mejor?

1.Ambientación

1.1 Argumento

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. *REO* tiene 5 escenarios independientes entre sí, cada uno con su trama, aunque siempre dentro de la historia "global" de los *RE*.

EN CONTRA. Las tramas son muy sencillotas, no tienen mucho peso y, al ser independientes entre sí, no hay una aventura como tal.

SILENT HILL 4: THE ROOM

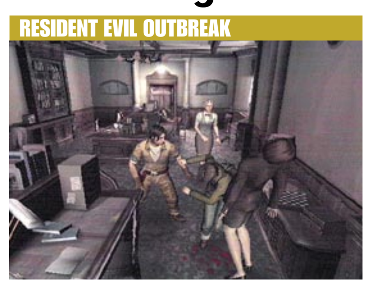
A FAVOR. Un argumento desquiciante, que nos coloca en una espiral de extraños asesinatos que tienen que ver con una secta y con Silent Hill.

EN CONTRA. Como es habitual en la saga, quizá el argumento sea demasiado retorcido y nos perdamos en algunos momentos...

➔**CONCLUSIÓN** Mientras que *Silent Hill 4: The Room* presenta un argumento aterrador y muy digno de la saga, *Resident Evil Outbreak* opta por ofrecernos cinco escenarios con tramas independientes entre sí, lo que a la larga le resta emoción. *Gana Silent Hill 4.*

1.2 Protagonistas

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. 8 protagonistas para elegir, cada uno con sus objetos y habilidades. En cada fase nos acompañan otros dos, controlados por la CPU.

EN CONTRA. Quizá haya un desequilibrio en los personajes. En general tienen poco carisma, al ser personajes "tipo" y poco profundos.

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. El protagonista indiscutible es Henry Townshend, junto a nuestra vecina Eileen, que nos acompaña en la segunda mitad del juego.

EN CONTRA. Eileen está herida, avanza despacio y se termina convirtiendo en una "pesada" carga. No podemos darle órdenes.

➔**CONCLUSIÓN** *REO* nos ofrece elegir un personaje de entre ocho distintos, y además nos acompañan dos controlados por la consola y a los que podemos dar órdenes. En *SH4* manejamos siempre a Henry: sólo es uno, pero tiene más carisma que los personajes de *RE*.

1.3 Personajes Secundarios

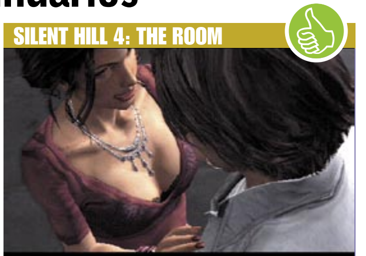
RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Además de nuestros dos acompañantes, nos encontraremos a otros supervivientes que normalmente nos prestarán ayuda.

EN CONTRA. Dichos personajes secundarios no tienen demasiado peso en el juego, salvo algunas excepciones (contadísimas).

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. Como es costumbre en la saga, los personajes secundarios tienen bastante importancia y están muy bien construidos.

EN CONTRA. Por decir algo, algunos te dejan con ganas de más, ya que "desaparecen" demasiado pronto. Cosas del argumento...

➔**CONCLUSIÓN** En *Silent Hill 4* los secundarios tienen gran importancia en la historia, como viene siendo habitual en la serie. En *Resident Evil Outbreak* también los encontraremos, aunque mucho menos perfilados que en *SH4*. Son mucho menos importantes.

1.4 Enemigos

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Tenemos enemigos de siempre: como zombis, perros, hunters... y algunos nuevos para la ocasión. Son bastante variados.

EN CONTRA. Algunos son realmente pesados (los que no pueden morir) y otros lucen un diseño algo mejorable (como los tiburones).

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. Los nuevos enemigos en general funcionan, sobre todo los fantasmas y los enemigos bípedos con dos cabezas. Son variados.

EN CONTRA. Algunos enemigos tienen un diseño ridículo (como los simios). Tanto, que pueden fastidiar la fantástica ambientación.

➔**CONCLUSIÓN** *Resident Evil Outbreak* apuesta por los enemigos de siempre y algunos nuevos "fichajes". El resultado funciona bien. Sin embargo, *SH4* apuesta más por la novedad en el diseño, con resultados desiguales: algunos impresionan pero otros... no tanto.

1.5 Escenarios

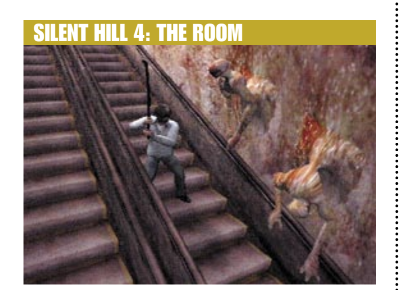
RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Los cinco escenarios son muy variados y todos cumplen con creces su función. ¡Y además visitamos zonas "clásicas" de la saga!

EN CONTRA. Por poner alguna pega, no habría estado de más incluir algún escenario más "innovador". Pero no es nada grave.

SILENT HILL 4: THE ROOM



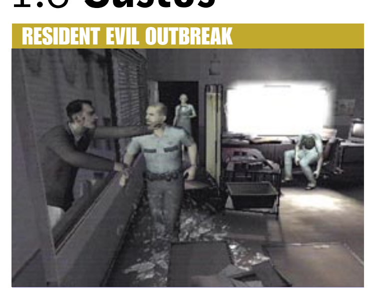
A FAVOR. Un bosque, un orfanato, el metro... escenarios de las que pueden surgir los enemigos en cualquier momento... literalmente.

EN CONTRA. Para realizar tareas distintas hay que recorrer 2 veces los 5 escenarios principales, lo que puede llegar a cansar.

➔**CONCLUSIÓN** En ambos juegos cumplen con su función de agobiar con creces. Además, los dos son muy fieles a la saga. Sin embargo, el hecho de que en *SH4* tengamos que recorrer los escenarios principales 2 veces (aunque para realizar tareas distintas) puede cansar.

1.6 Sustos

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Los mejores momentos nos los dan los zombis que surgen de las ventanas y los enemigos que nos persiguen implacablemente.

EN CONTRA. Los sustos no abundan demasiado, aunque sí los momentos de agobio típicos en la serie, a base de "acumular" zombis.

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. La aventura esconde buenos momentos de tensión, especialmente con Eileen, y gracias también a algunos ángulos de cámara.

EN CONTRA. Al apostar más por la acción y ser menos oscura, esconde menos sustos y momentos de tensión que en los otros *SH*.

➔**CONCLUSIÓN** *RE Outbreak* apuesta más por los momentos de agobio que por los sustos y el terror psicológico (como en toda la saga). *Silent Hill 4* es mucho más explícito y cruel. Esconde más momentos de tensión, aunque no hay tantos sustos como en los anteriores.

2.Apartado Gráfico

2.1 Personajes

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Los modelos de los protagonistas y de la mayoría de los enemigos son alucinantes.

EN CONTRA. El diseño de determinados enemigos es mejorable (como los tiburones).

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. Un modelado sobresaliente para personajes y casi todos los enemigos.

EN CONTRA. Algunos ángulos de cámara no nos dejan disfrutarlos en toda su plenitud.

→CONCLUSIÓN Ambos juegos lucen unos modelos realmente trabajados, aunque desde luego impresionan más los de *Silent Hill 4* (como mínimo, iguales en calidad a los de *SH3*).

2.2 Escenarios

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Sólidos y con todo lujo de detalles, están a la altura de lo que esperábamos.

EN CONTRA. El único aspecto que empaña este apartado es el abundante "clipping".

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. Excelentes en general, presentando incluso "sobradas" como texturas móviles.

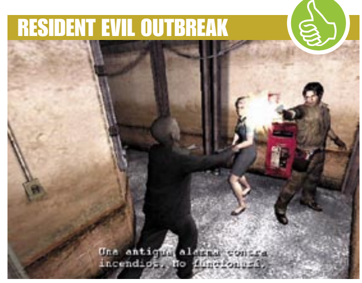
EN CONTRA. En algunos momentos puntuales se echa en falta algo más de detalle.

→CONCLUSIÓN En los dos juegos los escenarios cumplen con las expectativas más exigentes. Frente a la solidez general de *REO* tenemos el retorcido "mal gusto" de *SH4*.

3.Desarrollo

3.1 Acción

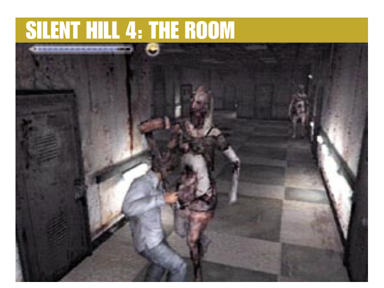
RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Abundante y variada: armas de fuego, improvisadas, habilidades especiales...

EN CONTRA. Entre objetos y hierbas... ¡no caben en el inventario todas las armas!

SILENT HILL 4: THE ROOM



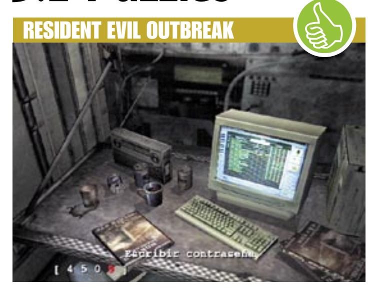
A FAVOR. La saga cada vez tiene más acción, algo que se deja notar en esta entrega.

EN CONTRA. Pocas armas de fuego y otras tan ridículas como un "cutter" o un bolso.

→CONCLUSIÓN Las dos entregas mantienen un buen nivel de acción y armas nuevas y sorprendentes, aunque en *REO* tenemos más alternativas y variedad en los ataques.

3.2 Puzzles

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Puzzles en la línea de la saga: colocar objetos en su sitio, obtener contraseñas...

EN CONTRA. Algunos puzzles (pocos) son complicados por lo ilógicos que resultan.

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. Sobre todo son de colocar objetos en su lugar, aunque los hay más originales.

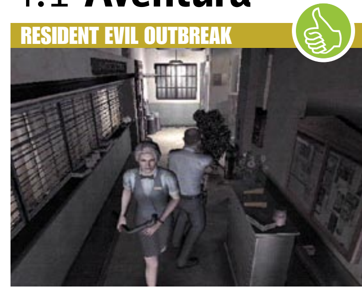
EN CONTRA. Pocos puzzles para lo que suele ofrecer la saga, y en general son fáciles.

→CONCLUSIÓN Los dos presentan su "ración" de puzzles. Mientras que los de *REO* sorprenden por su complicación (algunos), en *SH4* hay menos de los que esperábamos y son sencillos.

4.Duración

4.1 Aventura

RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Cinco escenarios enormes y la posibilidad de jugarlos con 8 héroes distintos.

EN CONTRA. Aunque los héroes son muy distintos, una vez que conozcáis los niveles...

SILENT HILL 4: THE ROOM



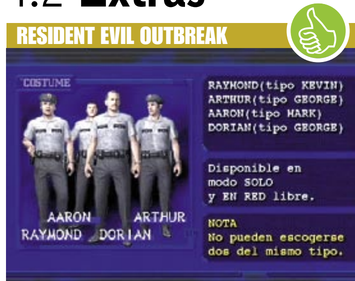
A FAVOR. La aventura es larga, llegando a superar incluso las diez horas de juego.

EN CONTRA. El único aliciente para volver sobre él es contemplar sus cuatro finales.

→CONCLUSIÓN Los dos aseguran una cantidad de horas de juego respetable, aunque *SH4* es un poco más largo. Eso sí, en cuanto a posibilidades de replay, nos quedamos con *REO*.

4.2 Extras

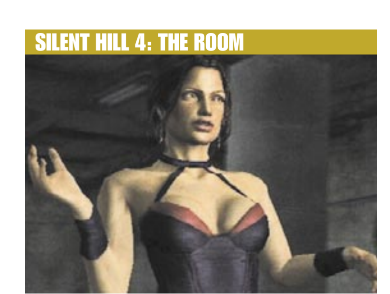
RESIDENT EVIL OUTBREAK



A FAVOR. Más de 300 extras entre imágenes, sonido, vídeos, vestuarios y curiosidades.

EN CONTRA. Los personajes ocultos tienen las mismas habilidades que los principales.

SILENT HILL 4: THE ROOM



A FAVOR. Modos de juego alternativos, nuevas armas y trajes y más niveles de dificultad.

EN CONTRA. La mayoría son meras curiosidades. Quizá no merezcan la pena del todo...

→CONCLUSIÓN Aunque los extras que esconde *Silent Hill 4* encantarán a los fanáticos de la saga, los que ofrece *Resident Evil Outbreak* son superiores, sobre todo en cantidad.

5.Conclusiones

El terror tiene dos formas muy distintas...

Antes de nada, queremos empezar por una recomendación: si te gustan los juegos de miedo, nos dudes en hacerte con los dos, porque ninguno de ellos te va a defraudar. Si se trata de decidirse por uno de ellos, debes tener en cuenta tus preferencias. *Silent Hill 4* es un Survival Horror más típico, con un argumento, un desarrollo y una ambientación bastante fieles a la saga (aunque con las novedades que mencionamos). Sin embargo, *Resident Evil Outbreak*, aunque manteniendo la agobiante ambientación de siempre, ofrece una experiencia de juego distinta, en la que la cooperación y la interacción con otros personajes es clave, y la trama tiene menos importancia. ¿Qué prefieres?





		RESIDENT EVIL OUTBREAK		SILENT HILL 4: THE ROOM	
AMBIENTACIÓN	Argumento	B	No hay un argumento que dé cohesión a toda la aventura, sino que los 5 escenarios tienen tramas poco o nada relacionadas entre sí, aunque dentro la historia "global" de los *RE*.	MB	Un argumento enloquecedor y muy digno de la saga. Es lo bastante absorbente como para engancharos hasta el final, aunque nos gustaron más los de las entregas anteriores.
	Personajes	MB	Hay 8 personajes para elegir, cada uno con sus características, habilidades y objetos. Siempre nos acompañan 2 personajes más controlados por la consola a los que podemos dar órdenes.	MB	Sólo hay un personaje protagonista, Henry Townshend, aunque durante más o menos la mitad del juego nos acompaña una chica llamada Eileen de la que deberemos ocuparnos.
	Enemigos	MB	Están los típicos de la saga (zombis, arañas, perros, hunters...) además de alguno nuevo para la ocasión. Casi todos lucen un diseño aterrador, aunque con algunas excepciones...	MB	Bastante variados también y en general con un diseño espeluznante, aunque algunos (como los simios y las enfermeras que "eructan") no nos terminan de convencer...
	Escenarios	E	Un laboratorio secreto, las calles de Raccoon City, el hospital de *RE3 Némesis*... escenarios horripilantes de por sí, y además con el atractivo de visitar zonas clásicas de la saga.	E	Escenarios espeluznantes como un terrible orfanato, un oscuro bosque o los abandonados túneles del metro, todos ellos "decorados" con detalles macabros al estilo de la saga.
	Escenas de vídeo	MB	Sirven para explicar la historia y están bien hechas. No obstante, no son muy abundantes, tienen poco peso en el juego y no impresionan tanto como las de *Silent Hill 4: The Room.*	E	Algunas desconcertantes, otras realmente impactantes y algunas de bastante mal gusto, pero todas impresionantes. Son fundamentales para seguir el hilo de la historia.
	Traducción y voces	MB	Una traducción impecable en los subtítulos en castellano, con bastante variedad en las expresiones para dirigirnos a los compañeros. Eso sí, las voces están en perfecto inglés.	E	La traducción al castellano es ejemplar, no "cortándose un pelo" en incluir todo tipo de "tacos". Las voces suelen ser impresionantes, aunque eso sí, en la lengua de Shakespeare.
	Banda sonora	MB	En la línea de otros *Resident Evil*, la banda sonora es buena, aunque tiene poco peso en el juego, eclipsada por otros componentes. En cualquier caso, lo que hay funciona.	E	Alucinante. Sin llegar a la enorme calidad alcanzada en *SH3*, el trabajo del genial Akira Yamaoka siempre logra grandes cotas de calidad. Un *SH* no es un *SH* sin su banda sonora.
	Efectos de sonido	MB	Muy buenos, destacando todo lo que tenga que ver con los zombis, desde sus sonidos guturales hasta el asqueroso ruido que hacen al "comernos". Cumplen bien su función.	E	Otro componente imprescindible para la ambientación de un *SH* que tampoco falla en esta cuarta entrega. Los hay de todo tipo y todos tienen la misma función: hacernos pasar miedo.
	Sustos	MB	Sustos como tales no hay muchos (excepto esos malditos zombis que salen de las ventanas), pero los momentos de agobio están muy bien conseguidos, como en toda la saga *RE*.	MB	Hay momentos de mucha tensión, principalmente provocados por los espeluznantes escenarios llenos de detalles que ponen "la piel de gallina". Se echan en falta más sustos.
	Fidelidad a la saga	MB	Muchas novedades (personajes nuevos, cooperación, nuevas habilidades, contagio de virus...), aunque el espíritu de la saga permanece fiel. Los fans estarán contentos.	MB	El apartamento y su baúl, la vista subjetiva, ausencia de radio y linterna, más acción y menos puzzles... son muchos los cambios, pero mantiene la ambientación típica de la saga.
	Valoración	MB	**A pesar de los sustanciales cambios en el sistema de juego, *Resident Evil Outbreak* es todo un *RE*, con sus zombis, momentos de agobio y demás detalles típicos.**	E	***SH4* mantiene esa atmósfera opresiva ya famosa en la saga, aunque algunos detalles, como la ausencia de linterna o algunos enemigos, le restan autenticidad.**
APARTADO TÉCNICO	Modelos	E	Los modelos de los personajes son realmente buenos, sin duda los mejores que jamás haya exhibido un *Resident Evil* en una consola de Sony. No se les puede poner pegas.	E	Manteniendo la excelente línea ya mostrada en *Silent Hill 3*, los modelos de los personajes de *SH4* son de calidad y lucen un nivel de detalle pocas veces visto en un juego de PS2.
	Diseño de enemigos	MB	En general están muy bien, los zombis son bastante variados y el aspecto físico del resto de los enemigos funciona de maravilla, con algunas excepciones (sobre todo, los tiburones).	MB	Bastante irregular. Algunos enemigos son espeluznantes (como los que salen de la pared), pero otros lucen un diseño desafortunado. ¿Quizá demasiados animales y pocos monstruos?
	Animaciones	E	Si los modelos son buenos, no podemos decir menos de las animaciones. Salvo algunas puntuales, lo cierto es que en general los movimientos son de lo más suave y creíble.	E	Fantasmas arrastrándose, nuestra compañera Eileen cojeando, Henry repartiendo hachazos... todas y cada una de las animaciones están sumamente cuidadas y el resultado es excelente.
	Inteligencia Artificial	E	La inteligencia artificial de los personajes que nos acompañan está muy lograda (nos obedecerán o no según nuestro estado de "contagio"). Los enemigos son más listos.	MB	Los enemigos no son muy listos, y nuestra "querida" Eileen tampoco, ya que no dudará en meterse en las peleas más peligrosos armada con su bolso o en ralentizar nuestra marcha.
	Entornos	E	Los escenarios son sólidos, están bien construidos y muestran un excelente nivel de detalle. Son otro salto cualitativo que ha pegado la saga en su regreso a PS2.	E	Macabros, tétricos, espeluznantes y todos los adjetivos que tengan que ver con el terror más visceral. Técnicamente impresionan, destacando sobre todo la calidad de las texturas.
	Efectos de luz	MB	Los efectos de luz presentes en *Resident Evil Outbreak* cumplen su función con creces. El fuego, los focos... todo este tipo de elementos funcionan adecuadamente en el juego.	MB	Funcionan bien, aunque sin muchos alardes. Al no haber linterna en esta entrega, no lucen tanto como en *Silent Hill 3*. Y no nos engañemos, el fuego que aparece es mejorable.
	Valoración	MB	**Un apartado técnico impecable. Sólido y sin fisuras. Eso sí, los tiempos de carga pueden hacerse desesperantes en muchas ocasiones, lo que le baja enteros.**	E	**Técnicamente *Silent Hill 4* impresiona por sus excepcionales modelos y sus aterradores escenarios. Eso sí, no sorprende tanto como en su momento *SH3*.**
COMP. DEL JUEGO	Acción	E	*Resident Evil Outbreak* asegura acción y con muchas alternativas: armas de fuego contundentes, originales... Además, ahora contamos con la ayuda de nuestros aliados.	MB	Continúa la tendencia que se abrió en *Silent Hill 3*, en *SH4* encontramos una buena dosis de acción, más que en los inicios de la saga. Nuestra compañera Eileen también "reparte".
	Puzzles	MB	Otro de los componentes muy presentes en el juego. Los hay muy típicos (encontrar un objeto y darle el uso adecuado) y algunos bastante difíciles para lo que suele ofrecer la saga.	MB	No hay demasiados puzzles ni presentan complicaciones especiales, al contrario que en los comienzos de la saga. Parece que Konami prefiere ahora la acción a los puzzles...
	Cooperación	E	Un aspecto que se estrena en la saga de forma brillante. Podemos dar órdenes básicas a los aliados: pedir ayuda, que nos sigan... Eso sí, habríamos preferido cooperar con otros jugones...	B	En la segunda parte del juego nos acompaña Eileen, pero no podemos darle órdenes. Como mucho, podemos armarla y dejarla atrás para que no nos retrase, volviendo a por ella después.
	Valoración	E	**La combinación entre puzzles y acción con más alternativas y la aparición de un componente nuevo en la saga (la cooperación) hace que su desarrollo sea variado.**	MB	**Tiene más acción que puzzles, algo que puede que no guste a los fans más "cerrados" de la saga. Pero aún así, el desarrollo funciona bastante bien.**
ACCIONES	Disparar	E	Pistolas, escopetas, lanzagranadas y demás armas de fuego típicas de la saga están en el juego. El sistema de disparos es igual, aunque algunos personajes apuntan mejor que otros.	MB	Sorprenden las pocas armas de fuego (apenas dos armas cortas) que hay en el juego, al menos la primera vez que los juegas. Entre los extras las tenemos más potentes.
	Pelear	MB	Se han incluido nuevas armas contundentes y podemos improvisar algunas, como escobas, aunque acaban rompiéndose. Algunos personajes pueden "repartir" cuerpo a cuerpo.	E	Como hay muy pocas armas de fuego, las contundentes se llevan todo el peso. Tenemos tuberías, picos, hachas e incluso armas improvisadas como botellas, que se rompen.
	Defensa	MB	En función del personaje que llevemos, tendremos unas opciones de defensa u otras. Por ejemplo, Yoko puede gatear entre los enemigos y Jim Chapman puede "hacerse el muerto".	MB	Además de la opción de esquivar ataques con un movimiento especial, podemos protegernos de maldiciones y ataques mentales si llevamos ciertos objetos, como velas o medallones.
	Dar órdenes	E	Con el stick derecho daremos sencillas órdenes a nuestros compañeros, como por ejemplo que nos sigan o pedir socorro. Además, podemos intercambiar objetos con ellos.	B	No hay posibilidad de dar órdenes como tal, aunque sí podemos "obligar" a Eileen a que se vaya, dejándola atrás. Eso sí, en todo momento podremos elegir qué arma lleva.
	Especiales	E	Cada personaje tiene un objeto y una habilidad exclusiva. Por ejemplo, George puede crear mejores medicinas con su maletín de doctor y David King, el fontanero, nuevos utensilios.	MB	Pocas acciones especiales hay en el juego y además se usan bastante poco. Sirva como ejemplo "clavar" en el suelo a los fantasmas "inmortales" utilizando una espada mágica.
	Valoración	E	**Combatir tanto con armas de fuego como cuerpo a cuerpo, interactuar con los dos compañeros, habilidades especiales por cada personaje... Está muy bien servido.**	MB	**Aunque abusa de las armas contundentes y hay pocas de fuego, hay novedades suficientes como para que valoremos positivamente también este apartado.**
DURACIÓN	Aventura	MB	Los cinco escenarios son bastante grandes y según el personaje que elijamos cambiará la manera de afrontarlos, con lo que hay juego para rato. Eso sí, cinco escenarios no son muchos.	MB	Podemos dividirla en dos partes, ya que más o menos a la mitad de la aventura tendremos que volver a recorrer los 5 escenarios principales con Eileen. Supera las 10 horas de juego.
	Dificultad	MB	La curva de dificultad está muy bien medida, de forma que el primer nivel sirve de toma de contacto y el último es infernal. Hay varios niveles de dificultad, y dos más ocultos.	MB	Por primera vez en la saga, los tres niveles de dificultad son "generales" y no se distingue entre la dificultad de los puzzles y de la acción. *SH4* no es especialmente complicado.
	Extras	E	Más de 300 extras entre los que encontraremos nuevos personajes (en realidad meros "skins"), vídeos y sonidos del juego, material gráfico y un sinfín de sorprendentes curiosidades.	MB	Al terminar la aventura desbloqueamos nuevos modos de juego (como por ejemplo pasarte todo el juego con la misma arma), vestuarios, niveles de dificultad, nuevas armas...
	Opciones de Replay	MB	Aunque los escenarios son siempre los mismos, la manera de jugarlos cambia en función del personaje y hay 8 distintos, con lo que suponemos que os apetecerá volver a jugarlo.	MB	Poder contemplar todos los finales y disfrutar de los extras son las dos razones principales para volver sobre la aventura, algo que harán sobre todo los más fanáticos de la saga.
	Valoración	MB	**Un Survival Horror atípico con una duración también atípica, ya que aunque sólo ofrece 5 escenarios, la manera de jugarlos varía según el protagonista elegido.**	MB	**La duración de *Silent Hill 4* ronda las 10 horas, lo que no está nada mal para ser un Survival Horror. Eso sí, sólo los más fanáticos querrán volver a jugarlo.**
	TOTAL	E	**Un *Resident Evil* diferente, que mantiene todo lo bueno de la saga pero aportando interesantes novedades. Merece la pena jugarlo, aunque en Europa no sea Online.**	E	**Aunque los puristas pueden ponerle pegas, es todo un *Silent Hill*, y eso significa que es una experiencia que ningún fanático del terror debería perderse...**

2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • GB COLOR • N•GAGE

Nº 157 • OCTUBRE 2004

HOBBY CONSOLAS

GUÍA COMPLETA

Llega al final de

SILENT HILL 4

¡QUÉ PASADA!

A TODA VELOCIDAD

Acelera a tope con

COLIN McRAE 5

NEED FOR SPEED 2

WORLD RALLY CH. 4

ESPECTACULARES

LOS REYES DEL DISPARO

METROID PRIME 2

KILLZONE

HALO 2

PRIMER CONTACTO

SPLINTER CELL 3

Así será la nueva entrega del mejor juego de espías

PRIMERA REVIEW

FIFA 2005

¡¡Alucina con las grandes novedades del juego de fútbol más real!!

ADEMÁS...

- Analizamos RESIDENT EVIL OUTBREAK
- Llega el mejor rol con LA TERCERA EDAD
- Ya hemos jugado a PRO EVOLUTION 4

60 JUEGOS NUEVOS

PS2

Nba Live 2005

Crisis Zone

Tony Hawk 2

Viewtiful Joe

Sly Raccoon 2

King of Fighters MI

GAMECUBE

Animal Crossing

Pikmin 2

Donkey Konga

XBOX

Def Jam NY

Leisure Suit Larry

Star Wars Battle.

Tony Hawk 2

GB ADVANCE

Mario Golf

Pokémon rojo y verde

N•GAGE

Pathway to glory

¡...y muchos más!

8 424094 810017 00157

Portugal 2,99 €

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Las mejores fotos en PSP

Hola Play2manía, vuestra revista es en 2 palabras im-presionante. Tengo una duda, a ver si me la resolvéis. En la revista Nº 67, en el Consultorio sale que posiblemente la PSP podrá utilizar las tarjetas de las cámaras de fotos digitales. Como mi cámara utiliza la misma tarjeta que supuestamente utilizará la PSP, me pregunto si podré ver fotos en la PSP.

Edu (e-mail)

De momento no se ha dicho nada sobre si PSP estará preparada para ver fotos. Podría ser, pero recuerda que aunque el soporte sea el mismo, no tienen porque ser compatibles: un DVD de datos de PC no funciona en PS2 y viceversa, aunque los dos sean DVD. Es más, muchos PDA y teléfonos móviles como N-Gage utilizan tarjetas similares y no reconocen formatos fotográficos sin el programa adecuado...

Shenmue en PS2

¡Hola playmaníacos! Lo primero os felicito por la revista. Mi pregunta es sobre *Shenmue 3*. Hace poco he leído que Yu Suzuki está preparando *Shenmue 3*, parece que para Xbox. ¿Sabéis algo? ¿No vendería más en PS2? A ver si me dais una buena noticia...

José Antonio (e-mail)

Sega va a lanzar *Shenmue Online* para PC en el mercado asiático, aunque no está confirmado que ésta sea la tercera parte de la aventura. De momento no se sabe nada más, ni siquiera para qué consola podría salir. A nosotros también nos gustaría anunciar que *Shenmue* sale en PS2, pero de momento...



Shenmue es una apasionante aventura de marcada ambientación asiática que arrasó en Dreamcast.

Un nuevo *Kingdom Hearts*

Hola, quería saber si es verdad que van a sacar un juego llamado *Kingdom Hearts: Final Mix*. He visto unas fotos de este juego y estaban los mismos escenarios que salían en el primero. ¿Es el mismo juego sólo que con mejoras gráficas y algunos cambios en la historia? ¿Para cuando los nuevos *Kingdom Hearts*?

Carlos García Villalba (Sevilla)

Final Mix sólo se ha puesto a la venta en Japón, ya que es el mismo *Kingdom Hearts* que has jugado, pero con las mejoras y retoques que se hicieron para las versiones americanas y europea: algunos ajustes gráficos, el doblaje anglosajón... Además, incluye algunos enemigos finales nuevos. Vamos, que es casi el mismo juego que disfrutamos aquí.

Y sobre el nuevo *Kingdom Hearts II*, lo único que se sabe es que no llegará hasta bien entrando el año que viene, muy probablemente en Navidades de 2005.

Sora será el "prota" de *Kingdom Hearts II*.

Tuning en *Gran Turismo 4*

Hola, ya sabéis que sois los mejores, así que dejo el peloteo. ¿Habrá tuning en *GT4*? ¿En grandes dosis como en *Need For Speed Underground 2* o más bien poco?

Carlos Person (e-mail)

Sony no ha dado mucha información respecto a este tipo de cosas y también nos pica la curiosidad a nosotros. En un principio, las opciones de tuning serían sólo de mecánica (como hasta ahora en la saga), pero después del tirón que están teniendo los juegos en los que su tunea el exterior de los coches, nos resulta difícil pensar que no se vaya a incluir algo en *Gran Turismo 4*. ¿Cuánto? Ni idea, pero a lo mejor esos rumores que hablan de un ligero retraso del juego se refieran precisamente a que están trabajando en ello... Quién sabe.

Una aventura a lo *GTA*

Hola amigos de Play2Manía. Tengo intención de comprarme un juego de aventuras tipo *GTA*. Mi duda está entre *Driv3r*, *True Crime*, *The Getaway 2* y *GTA San Andreas*. ¿ Cuál me recomendaríais por el tamaño de mapas, jugabilidad y gráficos?

Sergi Fernández (e-mail)

Por lo que hemos visto hasta ahora, parece que el más largo y completo va a ser *GTA San Andreas*. Sin embargo, los otros juegos que mencionas también tienen su atractivo y no deberías descartarlos, más bien tenerlos muy en cuenta para siguientes compras, ya que todos tienen un "algo" especial. Por ejemplo, conducir en *Driv3r* es una delicia; los gráficos de *The Getaway 2* son los más realistas; *True Crime* ofrece más opciones de acción (lucha, tiroteos, sigilo...). Todos son grandes juegos.

GTA San Andreas promete convertirse en el simulador de "mafioso" definitivo de PS2.



EL TEMA DEL MES:

A medida que se acercan las Navidades y los mejores juegos del año, cada vez son más frecuentes las preguntas tipo ¿cuándo sale tal juego? Para que no haya dudas, aquí tenéis un completo calendario de lanzamientos.

SEPTIEMBRE:

- **Día 6:** Shellshock: Nam' 67.
- **Día 7:** Burnout 3 Takedown.
- **Día 10:** Hack//Outbreak.
- **Día 16:** Juiced.
- **Día 17:** Psi-Ops / Demon Stone.
- **Día 21:** Resident Evil Outbreak / Colin McRae 5.



HACK//OUTBREAK



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Carreras urbanas

Hola playmaníacos. Soy un gran fan de vuestra revista, que es la más completa. Soy un fanático de la saga *Gran Turismo*, pero jugué a *Need for Speed Underground* y lo vi más divertido al estar enfocado al tuning y las carreras urbanas, ¿sabéis si en *Gran Turismo 4* se han tenido en cuenta estos factores? ¿Me podéis decir algunos juegos que estén al nivel de *Need for Speed Underground*?

José Juan Gómez (Alicante)

En principio, en *Gran Turismo 4* no va a haber carreras urbanas al estilo *NFS* porque es un simulador puro y duro. Sí que vamos a encontrar circuitos urbanos, ambientados en ciudades como París o Tokio, y opciones de modificación que afectarán más al motor que a la apariencia del coche... aunque quien sabe, quizás Sony nos sorprenda. Juegos similares a *NFS Underground* van a salir unos cuantos, empezando por *Juiced*, continuando por *NFS Underground 2* y terminando por *Midnight Club 3*.



Juiced afronta el vibrante mundo del tuning desde una perspectiva más cercana a la simulación.

El precio de PSP

¡Hola Playmaníacos! En primer lugar quiero felicitaros por vuestra gran revista. Me gustaría saber algo más acerca del precio de PSP, porque me parece algo elevado. ¿Los 300 euros incluirán algún juego? ¿Se espera una evolución en los precios como en el caso de PS2? ¿Habrá también una serie Platinum de juegos?

Bruno Pena (e-mail)

Todos los productos de tecnología punta son caros en su lanzamiento. Ocurrió con los DVD, con las teles planas, con las grabadoras y con PS2. En principio no va a haber diferentes precios, ni diferentes modelos, y no se ha dicho nada respecto a que incluya un juego. De todas maneras no te precipites, porque son cifras orientativas. Lo mismo en primavera, cuando se ponga a la venta la máquina, su precio es más barato. Quién sabe. También es de suponer que con el tiempo baje el precio, pero eso no va a ocurrir en el primer año de vida de PSP. También es posible que haya series de juegos de precios económicos, pero tiempo al tiempo.

La mejor "Fórmula"

Hola, soy un maníaco de *Formula One*, tengo el 2002 y me encantó, y ahora se me plantea la duda de qué juego de Fórmula 1 comprar. Por un lado sé que con el *Formula One 2004* voy a pasármelo de miedo por el modo Trayectoria y esas cosillas, pero el *F1 Career Challenge* también tiene el modo trayectoria y es mas barato. ¿Cuál me aconsejáis? Muchas gracias, me encanta vuestra revista, hasta otra playmaníacos.

Carlos Álvarez (Madrid)

Cualquiera de los dos es una excelente compra. La única diferencia es que *Formula One 2004* es el juego oficial de la temporada en curso y *F1 Career* no tiene las licencias actualizadas en lo referente a circuitos, escuderías, pilotos... Otra opción que no has tenido en cuenta es *Formula One 2003* (vale, no tiene el modo Trayectoria que tanto quieres) que también es Platinum. Nosotros te recomendaríamos la edición de este año de *Formula One*.



Sólo podrás "ser" Fernando Alonso en las ediciones 2003 y 2004 de *Formula One*, aunque también puedes emular la carrera de un piloto ficticio en *F1 Career*, título que no tiene las licencias de la F1 actualizadas.

Final Fantasy Online

Hola. Quiero que sepáis que sois la mejor revista especializada en PS2. Hay van unas preguntillas. ¿Cuándo van a sacar *Final Fantasy XI* en España? ¿Tendrá mejores gráficos que *Final Fantasy X*? ¿Cuántos personajes habrá? ¿Se podrá jugar Offline?

Cristian del Nacimiento (e-mail)

Es difícil que *Final Fantasy XI* llegue a España debido a que SÓLO se puede jugar Online (hay que pagar una cuota mensual) y es necesario el disco duro de PS2. Para rematar la faena, no llegaría traducido, para compatibilizar con toda Europa. Y gráficamente es inferior a *FFX*, aunque podemos crear infinitos personajes con su completo editor.

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

- **Por determinar:** Conflict Vietnam.

OCTUBRE:
- **Día 11:** TOCA Race Driver 2.
- **Día 13:** FIFA 2005.
- **Día 15:** Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.
- **Día 22:** GTA San Andreas.
- **Día 26:** NBA Live 2005 / Total Club Manager.
- **Por determinar:** Sly Raccoon 2 / Pro Evolution Soccer 4 / Killzone / Tony Hawk's Underground 2.

NOVIEMBRE:
- **Día 3:** ESDLA: la Tercera Edad.
- **Día 12:** Dragon Ball Z Budokai 3.
- **Día 16:** NFS Underground 2 / Los Urbz: Los Sims en la ciudad.
- **Día 26:** Hack Vol. 4
- **Por determinar:** Call of Duty / WRC4 / EyeToy Play 2 / Goldeneye: Agente Corrupto/ Gran Turismo 4 / Jak 3 / Mortal Kombat Deception / The Getaway 2 / Prince of Persia 2 / PlayBoy The Mansión.

Diciembre:
- **Por determinar:** Midnight Club 3.

2005:
Devil May Cry 3 / Moto GP4 / Tekken 5.



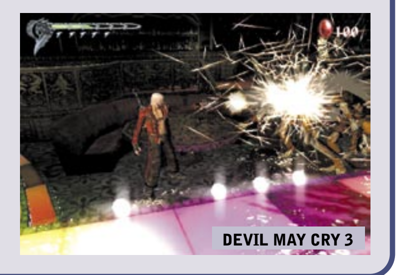
GTA SAN ANDREAS



ESDLA: LA TERCERA EDAD



GRAN TURISMO 4



DEVIL MAY CRY 3

Preguntas rápidas, respuestas cortas

➔¿Sabéis si va a salir algún juego de Pokémon para PS2?

Federico Pérez Macias (e-mail)

Pokémon es un producto única y exclusivamente de Nintendo y, como tal, no va a salir para ninguna otra consola que no sea de Nintendo. Mala suerte...

➔Quiero comprarme Time Crisis 3, pero sumando juego y pistola me salen unos 100 euros y me parece caro, ¿qué me recomendáis?

Joseba (e-mail)

Que te compres el pack que incluye el juego y la pistola y que cuesta 79,95. Comprarlo por separado no sale nada rentable.

➔¿Es verdad que si pongo la consola en vertical sin un soporte se rayan los juegos?

Roi Nogueira (A Coruña)

Al menos eso es lo que dice Sony... y parece que es verdad. Es más que posible debido a las vibraciones que produce la consola al leer el disco. Sin un soporte, estas vibraciones hacen que la consola se mueva lo suficiente como para llegar a afectar al disco. Así que, o utilizas un soporte, o mejor ponla tumbada.

➔¿Para cuándo Mortal Kombat Deception? ¿Y algún otro gran juego de lucha?

Skorpion (e-mail)

Deception está previsto para finales de noviembre y el otro gran juego de lucha de estas Navidades será *Dragon Ball Z Budokai 3* que, como sabes, no tiene nada que ver con el juego de Midway.

➔¿Sacará Vivendi los juegos basados en Las Dos Torres y El Retorno del Rey, ya que tiene la licencia de los libros?

José Ignacio Gallardo (e-mail)

Lo cierto es que *La Comunidad del Anillo* fue un verdadero chasco. Luego empezó a desarrollar *La Traición de Isengard* (basado en "Las Dos Torres") y era tan "flojete" que lo cancelaron. Ya no parece fácil que se atrevan a un nuevo asalto, y viendo cómo ha aprovechado la competencia la licencia de las películas...

➔He leído que la película "Final Fantasy Advent Children" sólo saldrá en DVD en Japón? ¿De verdad no va a llegar a España?

C. Jiménez (e-mail)

En principio esta película no iba a salir de Japón, pero con el revuelo que está levantando es muy probable que llegue a los Estados Unidos. Una vez que salga allí ya es mucho más fácil que llegue a Europa, aunque no hay nada seguro...



Silent Hill 3 es una de las aventuras más terroríficas del abultado catálogo de juegos económicos de PS2.

Los Platinum más "tiernecitos"

¡Hola! Tengo un presupuesto bajo y había pensado en comprarme un Platinum y no sé entre cuáles escoger de estos: *Silent Hill 3*, *Tomb Raider* y *Spider-Man*. ¿Me podríais echar un cable?

Raúl Serra (e-mail)

Fríamente, el mejor de los tres que mencionas es *Silent Hill 3*. Tanto en sus aspectos técnicos como por su jugabilidad y duración es el más completo... pero ya sabes, sólo apto para mayores de edad sin problemas cardiovasculares. Los otros dos tampoco están nada mal y la elección final debería depender de tus preferencias directas. *Spider-Man* es el que tiene más acción y *Tomb Raider* es una curiosa mezcla de plataformas, aventuras y acción que, pese a sus altibajos, sabe enganchar, sobre todo si eres fan de la señorita Lara Croft. Vamos a complicarte un poco más la vida: en septiembre se ponen a la venta juegos Platinum del calibre de *El Retorno del Rey*, *Medal of Honor Frontline*, *Need for Speed Underground*, *Los Sims Toman la Calle*, *The Simpsons Hit & Run*... Lo dicho, depende de tus gustos, ya que todos son grandes juegos.

El juego perfecto para estas Navidades

Hola a todos, me llamo Álvaro y tengo una duda: ¿qué 2 juegos de estas navidades van a ser los mejores? Tenía pensado *GTA San Andreas* y otro más como *GT4*, pero ya tengo el 3 y no sé si va a valer pena comprarse el 4. Espero que vosotros me ayudéis.

Álvaro García (e-mail)

Es posible que *Gran Turismo 4* se retrase, pero si no es así, sería una excelente compra. En cualquier caso, estas Navidades van a salir juegos buenísimos de todos los géneros que te van a poner la elección muy difícil. Piensa bien en lo que más te apetece. Tienes plataformas como *Jak 3*, aventuras como *Prince of Persia 2*, juegos de rol como *El Señor de los Anillos*, los deportivos de siempre (*FIFA*, *PRO* y *NBA Live*) y juegos de velocidad para todos tipo de públicos... Los "dos mejores" dependerán de qué genero te guste más.

Jak 3 será uno de los mejores plataformas de estas Navidades.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Me falta memoria en la tarjeta

Tengo un problema con la tarjeta de memoria: sólo tengo guardada la configuración de la consola y me pone que sólo me quedan mas o menos 7100 Kb de memoria. Espero vuestra solución.

Imanol Montoia (Vitoria)

Todos los sistemas de almacenaje, (tarjetas de memoria, discos duros...) "pierden" capacidad al ser formateados. El formateo escribe unos datos que permiten que el dispositivo sea leído por la máquina donde vaya a usarse, en este caso PS2. Aunque tú no lo veas, en tu tarjeta hay una información grabada que es imprescindible para que funcione.

Ruidos raros y cuelgues

Tengo una PS2 que me lleva funcionando un año, pero ahora, cuando pongo un juego se me queda colgado y me suena un ruido extraño. Si dejo el CD dentro se me raya ¿Qué puedo hacer?

Adrián Romero (e-mail)

Si la tienes en posición vertical, túmbala. Comprueba también que está totalmente horizontal, que no esté más alta de un lado que de otro, porque esto descentraría el disco provocando que se raye. Si este no es el problema, acude al servicio técnico de Sony. Por lo que cuentas, parece que la bandeja del disco se ha movido.

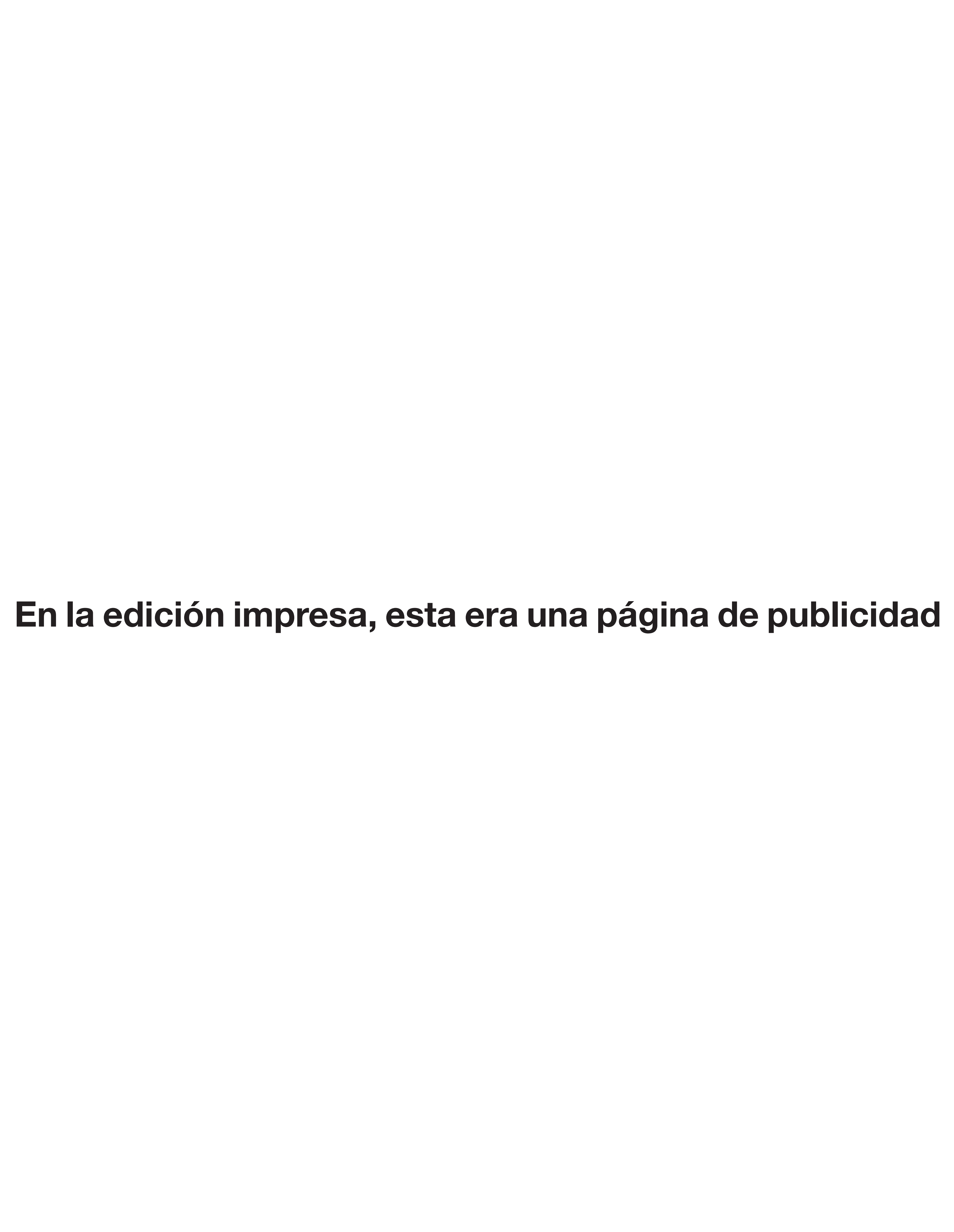
Memoria extra

Hola playmaníacos. He oído que se pueden usar los Pen Drive USB de PC en PS2 para guardar partidas y pasarlas al ordenador, ¿es cierto?

Javier Arenosa (Madrid)

En teoría sí, pero ten en cuenta que a la hora de salvar partidas el juego no busca en la ranura USB. Esto significa que se necesitas un software (un programa) que indique a la consola dónde debe salvar las partidas. Algunos productos, como los últimos Action Replay incluyen este software, pero aún no se comercializan en España.

Los Pen Drive podrían usarse en PS2 para guardar partidas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(N) **1. FIFA 2005**
La nueva versión del fútbol más completo.

(↑) **2. Smash Court Tennis 2**
Un tenis tan asequible como divertido.

(↓) **3. Athens 2004**
Vive las Olimpiadas en el salón de casa.

(=) **4. Pro Evolution Soccer 3**
El fútbol más realista y emocionante.

(↓) **5. Tony Hawk´s Underground**
Mucho más que hacer piruetas.

(↓) **6. NBA Live 2004**
El mejor basket del momento.

Athens 2004
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.

8 **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

Club Football
Codemasters | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid, y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque lejos de *Pro* y *FIFA*.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan del Madrid o Barça vas a alucinar, aunque esté un poco limitado.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

Esto es Fútbol 2004
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control, tendrás un juego completísimo.**

Euro 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de la Eurocopa lo tiene todo para convencer: buenos gráficos, mejor control y todos los equipos y jugadores del evento.

9 **VALORACIÓN: Un simulador basado en *FIFA 2004*, pero más completo. ¿Te gusta el fútbol?**

Fight Night 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que hace que los combates sean divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran acabado gráfico.

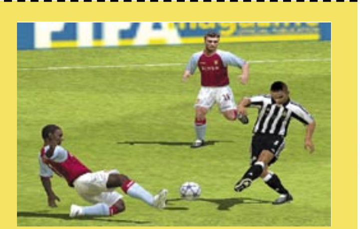
8 **VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control, encantará a los fans del boxeo.**

1. Fifa Football 2005
EA Sports | 63,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Tan completo como siempre (clubes, competiciones, jugadores) y con un nuevo motor gráfico y un sistema de juego más completo y ajustado.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol es la opción más completa. Y este año, la más novedosa.**



NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket, con un control sencillo que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

NBA Live 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos, por sistema de juego y espectáculo gráfico.**

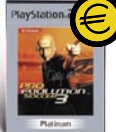
NBA Street Vol. 2
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

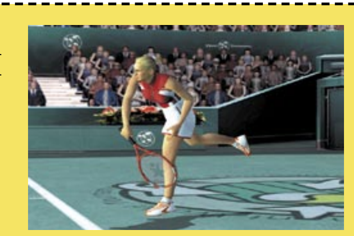
9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

2. Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

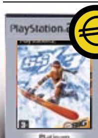


Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**



SSX 3
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego resulta divertido y tiene una excelente calidad gráfica.

9 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita obligada con esta disciplina.**

Aventuras

Este mes recomendamos...

(N) **1. Silent Hill 4: The Room**
■ Regresa el terror más auténtico.

(↓) **2. Resident Evil Outbreak**
■ Vuelve el clásico del terror.

(=) **3. Psi-Ops**
■ Poderes mentales en una aventura original.

(↓) **4. Driv3r**
■ Un clásico que por fin se ha estrenado en PS2.

(=) **5. Onimusha 3**
■ Esta tercera entrega culmina la saga.

(=) **6. Second Sight**
■ Otra gran aventura con poderes síquicos.

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

007: Todo o Nada
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente y una puesta en escena a la altura de las pelis.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada capaz de atrapar a cualquiera. Y con el carisma Bond.**

Alias
Acclaim | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una perfecta mezcla entre la acción y el sigilo en una aventura equilibrada, variada y divertida que además tiene el aliciente de su atractiva protagonista.

8 **VALORACIÓN: Disfrutarán con él tanto los fans de la acción como los de la infiltración.**

Driv3r
Atari | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde enteros a la hora de bajarse del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

Forbidden Siren
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



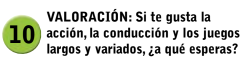
Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 33,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados trabajitos de la Mafia.



10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

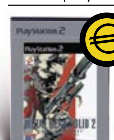
Hitman: Contracts
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Tenemos enorme libertad para cumplir como queramos nuestras misiones de asesinos a sueldo, y todo con un gran apartado gráfico.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción y sigilo que engancha gracias a su variado desarrollo.**

Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



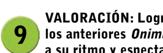
La mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Onimusha 3
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.



9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

3. Psi-Ops
Midway | 59,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

9 **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción, éste es el juego que esperabas.**

Resident Evil Outbreak
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Second Sight
Codemasters | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una variada aventura de acción en infiltración con un héroe capaz de usar poderes síquicos para enfrentarse a puzzles y enemigos.

8 **VALORACIÓN: Le falta algo de intensidad, pero es un gran juego de sigilo que no defrauda.**

Splinter Cell Pandora Tomorrow
Ubisoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Una nueva aventura del espía más silencioso y letal. Aporta pocas novedades, pero es divertidísimo, muy jugable y tiene un gran modo Online.

9 **VALORACIÓN: De los mejores y más divertidos juegos de infiltración para PS2.**

1. Silent Hill 4: The Room
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia.



9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

The Suffering
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura que mezcla la acción más intensa con el terror con un resultado espectacular. Lástima que no haya más variedad de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación tenebrosa y gore encantará a los fans del terror.**

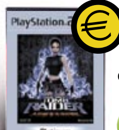
The X-Files: Resist or Serve
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Una aventura de terror basada en "Expediente X" que mezcla acción y puzzles y que sigue las pautas del género. Lástima que esté en inglés.

7 **VALORACIÓN: Si sabes inglés y eres fan de Mulder y Scully te lo pasarás en grande.**

Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

8 **VALORACIÓN: Pese a sus errores técnicos, sabe atrapar y sorprender. Y más a este precio.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

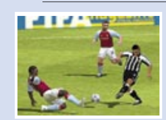
Los favoritos del mes...

(=) **1. Burnout 3 Takedown**
■ **Velocidad | 63,95 €**



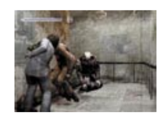
Es el juego más veloz que hemos visto nunca. Y además espectacular hasta decir basta. De lo mejorcito en velocidad que puedes encontrar hoy en día.

(↑) **2. FIFA 2005**
■ **Simulador de fútbol | 63,95 €**



Uno de los grandes de la temporada que ha hecho "fichajes" de solvencia en su sistema de control y apartado gráfico. Y tan completo como siempre.

(N) **3. Silent Hill 4: The Room**
■ **Aventura de terror | 59,95 €**



Sigue siendo una angustiosa aventura de terror y además resulta la más espectacular de la saga. Una trama absorbente para los que gustan de pasar miedo.

(↑) **4. Juiced**
■ **Velocidad | 59,95 €**

Los apasionados del tuning tiene una cita ineludible con este juego, que basa todo su atractivo en las enormes posibilidades de manipulación de los coches.

(N) **5. Colin McRae 2005**
■ **Simulador de rally | 59,95 €**



El rey del rally regresa a las pistas con una nueva y amplia oferta de modos de juego y un control aún más ajustado y realista. El rally para los puristas.

(↓) **6. Resident Evil Outbreak**
■ **Aventura de terror | 63,95 €**

Todo un clásico que por fin vuelve a PS2 y además lo hace ofreciendo notables novedades en la saga. Los fans del género seguro que no piensan perdérselo.

(↓) **7. Driv3r**
■ **Aventura de conducción | 59,95 €**



Esperábamos más del estreno de Tanner en PS2, aún así, *Driv3r* es uno de los juegos más atractivos de un mes plagado de grandísimas aventuras.

(↓) **8. Psi-Ops**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



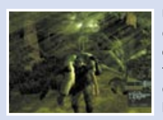
Una genial aventura que se coloca entre los grandes del género gracias a su variado desarrollo, original planteamiento y gran apartado gráfico.

(↓) **9. SingStar**
■ **Musical | 59,95 €**



La última propuesta de Sony es tan original como divertida. Ninguna reunión de amigos será aburrida con este "superkaraoke" que, además, te pone nota.

(↓) **10. Splinter Cell Pandora Tomorrow**
■ **Aventura de infiltración | 59,95 €**



Uno de los mejores juegos de infiltración que puedes encontrar en PS2, sobre todo si te van las aventuras de acción realistas y que te hagan pensar.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Final Fantasy X-2**
El más asequible de la saga.

(N) **2. Star Ocean**
Un juego de rol de acción diferente.

(↓) **3. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Final Fantasy X-2
Square Enix | 61,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

Glass Rose
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Una aventura gráfica con un atractivo argumento, aunque por desgracia está en inglés, lo que hace difícil seguir los diálogos. Muy lineal y sesuda.

6 **VALORACIÓN: Una aventura para los jugadores pacientes que disculpen su lento ritmo.**

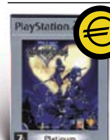
.Hack // Mutation Vol. 2
Bandai | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



La segunda parte de *.Hack* se puede jugar de manera independiente y tiene los mismos ingredientes: combates en tiempo real y una buena historia en el DVD.

7 **VALORACIÓN: Sigue teniendo un desarrollo poco variado, pero si te gusta el manga lo perdonarás.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

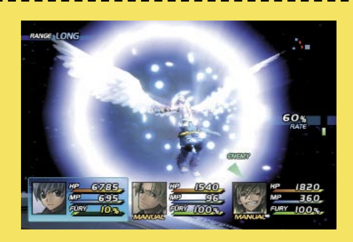
9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

2. Star Ocean
Square-Enix | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, por lo demás es una auténtica joya del género, por técnica y jugabilidad.**



Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Sims Toman la Calle**
Vive una vida a tu manera... y en Platinum.

(=) **2. Commandos 2**
Acción y estrategia hecha por españoles.

(=) **3. Manager de Liga 2004**
Para fans del fútbol en todos los "terrenos".

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Aliens Vs. Predator Extinction
EA Games | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.

7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

Bombastic
Capcom | 39,95 € | 1-5 jug. | Inglés | +3 años



Un adictivo puzzle que nos invita a juntar dados de manera que coincidan sus caras. Supone un divertidísimo reto a la inteligencia.

7 **VALORACIÓN: Ideal si te gustan los puzzles que obligan a pensar y a actuar rápido.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 19,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

1. Los Sims Toman la Calle
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**



Los Sims
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Conviértete en el dios de tu Sim y gestiona por completo todos los elementos de su vida: qué come, qué viste, dónde trabaja, sus amigos...

8 **VALORACIÓN: Un simulador "de vida" que atrapa desde el principio. A este precio, tienes que probarlo.**

Manager de Liga 2004
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un entretenido manager con el que gestionar todos los aspectos de 778 clubes reales: fichajes, entrenos... aunque no disputas los partidos, sólo das órdenes.

8 **VALORACIÓN: Un completo simulador de "presidente" que enganchará a los fans del fútbol.**

Total Club Manager
EA Sports | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una manager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Tiene clubes reales y cientos de opciones de configuración.

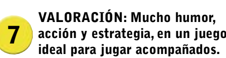
8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2004*.**

Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.

7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia, en un juego ideal para jugar acompañados.**



Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Burnout 3**
Nunca has visto coches más veloces.

(N) **2. Juiced**
El juego de tuning más completo y realista.

(N) **3. Colin McRae 05**
Vuelve el rey de rally.

(↓) **4. Formula One 2004**
Emula a Fernando Alonso en su Renault.

(↓) **5. Need for Speed Underground**
¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

(=) **6. Moto GP3**
El mejor simulador de motos de PS2.

ATV Off Road Fury 2

THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Colin McRae Rally 2005

Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

1. Burnout 3 Takedown

EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

10 **VALORACIÓN: Es difícil que veamos un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante como éste.**

Crash Bandicoot: Nitro Kart

Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Formula One 2003

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Aunque ha sido superado por su secuela, su atractivo precio y ajustada dificultad hacen de él una opción muy recomendable para iniciarse en el F-1.

9 **VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No te va a defraudar.**

Formula One 2004

Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y luce buenos gráficos.

9 **VALORACIÓN: Ideal para todo seguidor de la F-1, tenga o no el juego anterior. Muy divertido.**

Gran Turismo 3

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

2. Juiced

Acclaim | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años





Un simulador de coches realista y completo en cuanto a opciones y modos de juego que tiene en sus enormes posibilidades de tuning su gran virtud.

8 **VALORACIÓN: Lo más completo en cuanto a tuneo, aunque a las carreras les falta una chispa de emoción.**

Gran Turismo 4 Prologue

Sony | 39,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una gran oportunidad para ver algunas de las novedades de *Gran Turismo 4*. Disfruta de 60 coches y 5 alucinantes circuitos en carreras sencillas.

8 **VALORACIÓN: Si eres fan de la saga y de la velocidad en general, te encantará pese a su brevedad.**

Mashed + Controller + Multitap

Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

Midnight Club II

Rockstar | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.**

Moto GP 3

Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Underground

EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.**

RPM Tuning

Wanadoo | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de velocidad bastante normalito en sus gráficos y en su sistema de control, aunque ofrece enormes posibilidades de tuning.

7 **VALORACIÓN: Ideal para todos los apasionados del mundo del tuning y además a buen precio.**

Shox

EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

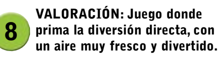


Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

Spy Hunter 2

Midway| 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años





Un divertido arcade cargado de acción que nos permite manejar un vehículo capaz de transformarse en moto y lancha armado hasta los dientes.

7 **VALORACIÓN: Divertido y trepidante, aunque técnicamente es flojete y un poco repetitivo.**

WRC 3

Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

Vuestros favoritos

(=) 1. Metal Gear Solid 2

Aventura de acción | 29,95 €



La situación no varía y *Metal Gear Solid 2* continúa siendo el juego más votado por vosotros, aunque seguido de cerca por *Vice City*. Sin duda, un duelo de titanes.

(=) 2. GTA Vice City

Simulador de mafioso | 34,95 €



Por el clásico de Rockstar no pasa el tiempo y mes tras mes sigue siendo uno de los juegos más votados: parece que nunca os cansáis de darle caña a la mafia.

(=) 3. Final Fantasy X

Juego de rol | 29,95 €

Un nuevo tirón de votos coloca nuevamente a *Final Fantasy X* entre vuestros tres juegos favoritos. Ojo, que aumentan los votos para *Final Fantasy X-2*.

(↑) 4. Splinter Cell

Aventura de infiltración | 29,95 €

El rival de *Metal Gear* se mantiene entre los mejores, pese a que los votos ahora se dividen entre la primera parte y *Pandora Tomorrow*.

(↑) 5. Kingdom Hearts

Juego de rol | 29,95 €



En una sorprendente remontada, el divertido RPG de acción vuelve a listas. Y eso que la segunda parte aún se va a hacer esperar bastante tiempo...

(↑) 6. Jak II El Renegado

Plataformas | 59,95 €

Parece que por fin el genial plataformas de Sony se asienta entre vuestros favoritos. Voto a voto va ascendiendo en listas, aunque lejos de los grandes.

(↑) 7. Pro Evolution Soccer 3

Deportivo | 29,95 €



Su nuevo precio ha disparado vuestro interés en este alucinante simulador de fútbol. Y es que por 30 euros seguro que ha encontrado nuevos fans.

(↑) 8. Final Fantasy X-2

Juego de rol | 29,95 €



Por fin despunta entre vuestros favoritos la secuela de *FFX*. Ahora queda por ver si nuestras tres chicas favoritas son capaces de desbancar a Tidus.

(↑) 9. ESDLA El Retorno del Rey

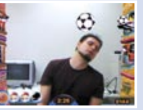
Acción | 29,95 €



Seguro que con su nuevo precio Platinum, Aragorn se convierte definitivamente en el rey de vuestros favoritos. Por acción, emoción y calidad técnica que no quede.

(↓) 10. EyeToy Play

Minijuegos | 59,95 €



El divertidísimo juego con cámara de Sony se mantiene en vuestra lista de favoritos, aunque ahora empieza a ganar fuerza (sin asomarse aún a listas) *SingStar*.

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Rainbow Six 3**
Acción táctica de la buena.

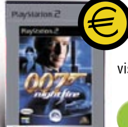
(↓) **2. Return to Castle Wolfenstein**
Guerra entre la realidad y la fantasía.

(=) **3. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

007: Nightfire

EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

Ghost Recon: Jungle Storm

UbiSoft | 29,95 € | 1-12 jug. | Castellano | +12 años

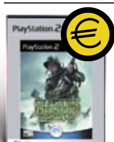


Un shooter subjetivo con componente táctico que, pese a mostrar carencias gráficas y resultar soso jugando solo, sabe divertir tanto a dobles como Online.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para jugar Online, ya que es barato e incluye Headset.**

Medal of Honor: Frontline

EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

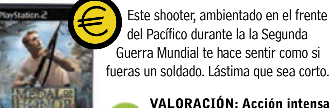


Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

Medal of Honor: Rising Sun

EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la la Segunda Guerra Mundial te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para un shooter con modos Online.**

1. Rainbow Six 3

UbiSoft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



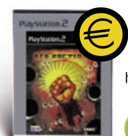
Un shooter táctico lleno de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**



Red Faction 2

THQ | 19,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

Return to Castle Wolfenstein

Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es sólo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

S.W.A.T.: Global Strike Team

Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que simple acción, ésta es una gran opción.**

TimeSplitters 2

Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años

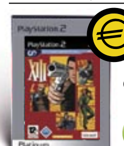


El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando solo o acompañado.**

XIII

UbiSoft | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Ratchet & Clank 2**
Ación y diversión a precio Platinum.

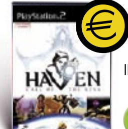
(↓) **2. Jak II El Renegado**
El mejor plataformas de PS2.

(=) **3. Sphinx y la Maldita Momia**
Plataformas variadas y con mucho humor.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

Haven: Call of the King

Midway | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas cargado de acción y de exploración que nos enfrenta a variadas y divertidas situaciones en un desarrollo lleno de sorpresas. Irresistible.

9 **VALORACIÓN: Por variedad, duración y calidad, es uno de los mejores juegos del género.**

I-Ninja

Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpaticón y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

Jak II El Renegado

Sony | 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

Kya: Dark Lineage

Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

Pitfall: The Lost Expedition

Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

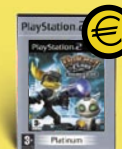


Saltos, acción y puzzles se unen en un simpático y colorista plataformas de corte clásico. Ofrece un desarrollo entretenido y unos buenos gráficos.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas sin complicaciones que te gustará a poco que te atraiga el género.**

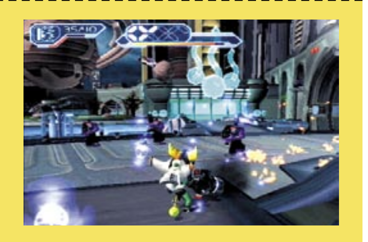
1. Ratchet & Clank 2

Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



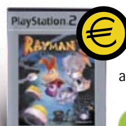
Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**



Rayman 3

UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sonic Heroes

Sega | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sphinx y la Maldita Momia

THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

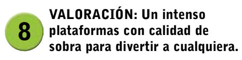
8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

Whiplash

Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Cargado de exploración, saltos y humor negro, su pareja de protagonistas convierten su desarrollo clásico en original y muy divertido.



8 **VALORACIÓN: Un intenso plataformas con calidad de sobra para divertir a cualquiera.**

Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Spider-Man 2**
■ El mejor Spiderman de la Historia.

(N) **2. Forgotten Realms** Demon Stone
■ Espectacular juego de espada y brujería.

(↓) **3. SOCOM II**
■ El equipo perfecto para jugar Online.

(=) **4. Red Dead Revolver**
■ Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.

(↑) **5. Syphon Filter** Omega Strain
■ El regreso de un clásico de la acción.

(N) **6. Conflict Vietnam**
■ La guerra llama a tu puerta.

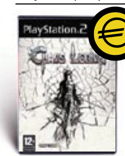
Baldur's Gate: Dark Alliance II
Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Chaos Legion
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con intensas peleas que compensan su poca variedad.**

Combat Elite: WWII Paratroopers
Acclaim| 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción clásica basado en la Segunda Guerra Mundial y con el aliciente de permitir 2 jugadores simultáneos, aunque la cámara flojea...

7 **VALORACIÓN: Un entretenido juego de acción bélica ideal si no quieres complicaciones.**

Conflict Vietnam
SCI | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica que nos pone a los mandos de 4 soldados encargado de cumplir variada misiones en un Vietnam muy bien recreado.

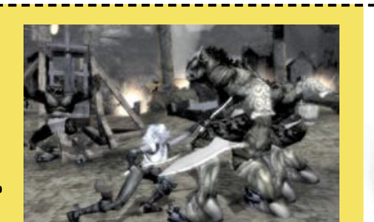
8 **VALORACIÓN: Una gran opción "bélica" gracias a su acertada mezcla de acción y táctica.**

2. Forgotten Realms Demon Stone
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat'em up en la línea *Las Dos Torres* que nos sumerge en un universo mágico y nos invita a derrotar a hordas de monstruos manejando a tres héroes.

8 **VALORACIÓN: Se hace corto y no tiene modo Cooperativo, pero su ritmo de juego es frenético.**



Enter the Matrix
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



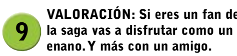
Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.



9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

Everquest: Champions of Norrath
Ubi Soft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción con toques roleros que nos invita a recorrer enormes mazmorras acabando con todo tipo de criaturas. Lo mejor, jugar 4 a la vez.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta eso de repartir mandobles a diestro y siniestro, te enganchará.**

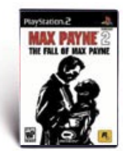
Futurama
SCI | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una curiosa aventura que combina acción, plataformas, minijuegos, puzzles y disparos con el humor propio de la serie de TV. Y además es Platinum.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie te lo vas a pasar en grande.**

Max Payne 2
Rockstar | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no ofrece ni un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

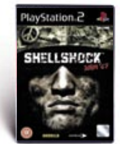
Red Dead Revolver
Rockstar | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que además recrea el Salvaje Oeste de manera magistral.

9 **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.**

Shellshock Nam'67
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



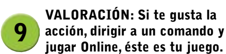
Ambientación de lujo para un juego que nos sumerge de lleno en la guerra de Vietnam y nos enfrenta a trepidantes combates. Lástima de fallos técnicos...

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación y ritmo de juego te atrapará si te gusta la guerra.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals + Headset
Sony | 73,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye el nuevo Headset.



9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

1. Spider-Man 2
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

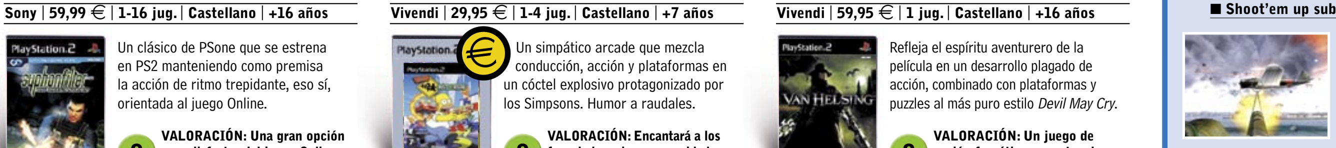


Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

9 **VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.**



Syphon Filter: Omega Strain
Sony | 59,99 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSone que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la acción de ritmo trepidante, eso sí, orientada al juego Online.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción para disfrutar del juego Online. Jugando solo pierde.**

The Simpsons: Hit & Run
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +7 años



Un simpático arcade que mezcla conducción, acción y plataformas en un cóctel explosivo protagonizado por los Simpsons. Humor a raudales.

8 **VALORACIÓN: Encantará a los fans de la serie por su cuidada ambientación y mezcla de géneros.**

Van Helsing
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Refleja el espíritu aventurero de la película en un desarrollo plagado de acción, combinado con plataformas y puzzles al más puro estilo *Devil May Cry*.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción frenética, espectacular y divertido, aunque bastante corto.**

Los mejores Platinum

(↑) **1. Need For Speed Under.**
■ **Velocidad | 29,95 €**



El juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tunig, ya está en precio Platinum. Una joya tanto por originalidad como por su divertido desarrollo.

(↓) **2. True Crime**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



Tiroteos, peleas, conducción y un gran entorno gráfico para un juego que rivaliza con la saga *GTA* y que merece la pena probar si te atrae el género. Lo disfrutarás.

(↓) **3. Prince of Persia**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



El juego revelación de las pasadas navidades estrena precio Platinum. A poco que te gusten las aventuras y las plataformas, no dudes en probarlo. No te defraudará.

(↑) **4. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Deportivo | 29,95 €**

Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador que no será real en cuanto a equipos, pero que es una pasada a la hora de jugar.

(=) **5. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(↑) **6. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Acción | 29,95 €**

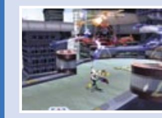
Completa la colección y hazte a precio Platinum con el juego basado en la última película de "El Señor de los Anillos". Te sentirás protagonista de la aventura.

(↓) **7. Tony Hawk's Underground**
■ **Deportivo | 29,95 €**



Mucho más que un juego de deporte de riesgo, este *THU* es un juego que combina la aventura con las acrobacias en un divertido desarrollo. Dale una oportunidad.

(↑) **8. Ratchet & Clank 2**
■ **Plataformas | 29,95 €**



Mucha acción, plataformas y sentido del humor para un juego trepidante y fácil de jugar que hará las delicias de grandes y pequeños por su divertido desarrollo.

(↑) **9. Los Sims Toman la Calle**
■ **Simulador social | 29,95 €**



Si te apetece probar lo que se siente viviendo una vida virtual, aprovecha esta oportunidad de hacerte con esta completa secuela del clásico *Los Sims*.

(↑) **10. MOH Rising Sun**
■ **Shoot'em up subjetivo | 29,95 €**



Tras recrear los momentos estelares de la II Guerra Mundial en Europa, la saga *Medal of Honor* se traslada al frente del Pacífico. Si te gusta el género, ve a por él.

Los mejores juegos PSone

(↑) 1. Pack Driver
■ Conducción/Acción | 24,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↑) 2. GTA Coleccionistas
■ Acción/Conducción | 19,95 €



En un mismo pack, y aun precio de lujo, las primeras versiones de *GTA* para PSone: *GTa2* y su expansión *GTA London*. Si eres fan de la saga, no te lo pierdas.

(↓) 3. Metal Gear Solid Band
■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSone y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↓) 4. FIFA 2004
■ Simulador de fútbol | 29,95 €



El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(=) 5. Pro Evolution Soccer 2
■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) 6. Gran Turismo 2
■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(=) 7. Tomb Raider III
■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSone. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) 8. Syphon Filter 3
■ Aventura de acción | 19,95 €



Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↑) 9. Time Crisis Proyecto Titán
■ Arcade de pistola | 22,95 €



El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

(↓) 10. Medievil 2
■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
■ Espectáculo en estado puro. El mejor.

(↑) **2. Dragon Ball Z Budokai 2**
■ El mejor Goku a precio Platinum.

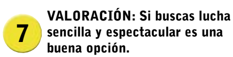
(=) **3. Mortal Kombat V**
■ La lucha más salvaje y completa.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

Bloody Roar 4
Hudson | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

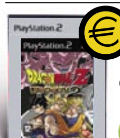


Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.



7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.



8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

Mortal Kombat V: Deadly Alliance
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

9 **VALORACIÓN: Si eres fan del género, *MK* no debería faltar en tu colección.**

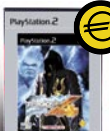
Onimusha Blade Warriors
Capcom | 43,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



El universo de la saga *Onimusha* sirve de escenario para un juego de lucha basado en la magia y las espadas. Lo mejor es jugar cuatro a la vez.

7 **VALORACIÓN: Pese a su repetitivo desarrollo, sabe cómo divertir. Y más en compañía.**

Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

1. Soul Calibur II
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**



Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

Varios

Este mes recomendamos...

(=) **1. SingStar**
■ Mucho más que un simple karaoke.

(N) **2. Crisis Zone**
■ La mejor alternativa a *Time Crisis 3*.

(↓) **3. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Crisis Zone
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Dancing Stage Fever
Konami | 41,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla alucinarás.



7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

Endgame
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los enemigos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, un poco sosos.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.**

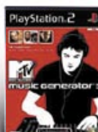
EyeToy: Play + Cámara
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



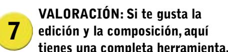
Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

MTV Music Generator 3
Codemasters | 41,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un editor musical que permite crear nuevos temas o modificar los incluídos. Presenta una enorme librería de sonidos y podemos grabar nuestras melodías.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la edición y la composición, aquí tienes una completa herramienta.**

Ninja Assault
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga su vida útil.

8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

SingStar + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



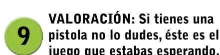
30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

Time Crisis 3
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



El mejor y más largo arcade de pistola para PS2. Ofrece además un ritmo frenético y una calidad gráfica a prueba de bomba. ¿Quieres más?

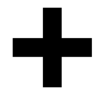


9 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**

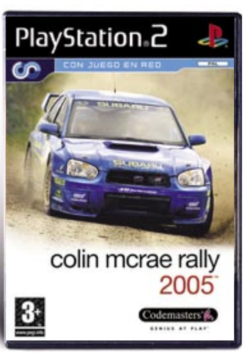
¡Ahórrate 5 euros!
en cada uno de estos juegos

Descuento









Colin McRae Rally 2005



Silent Hill 4: The Room



Conflict Vietnam



Crisis Zone



Everquest: Champions of Norrath



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



- Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de octubre de 2004.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....

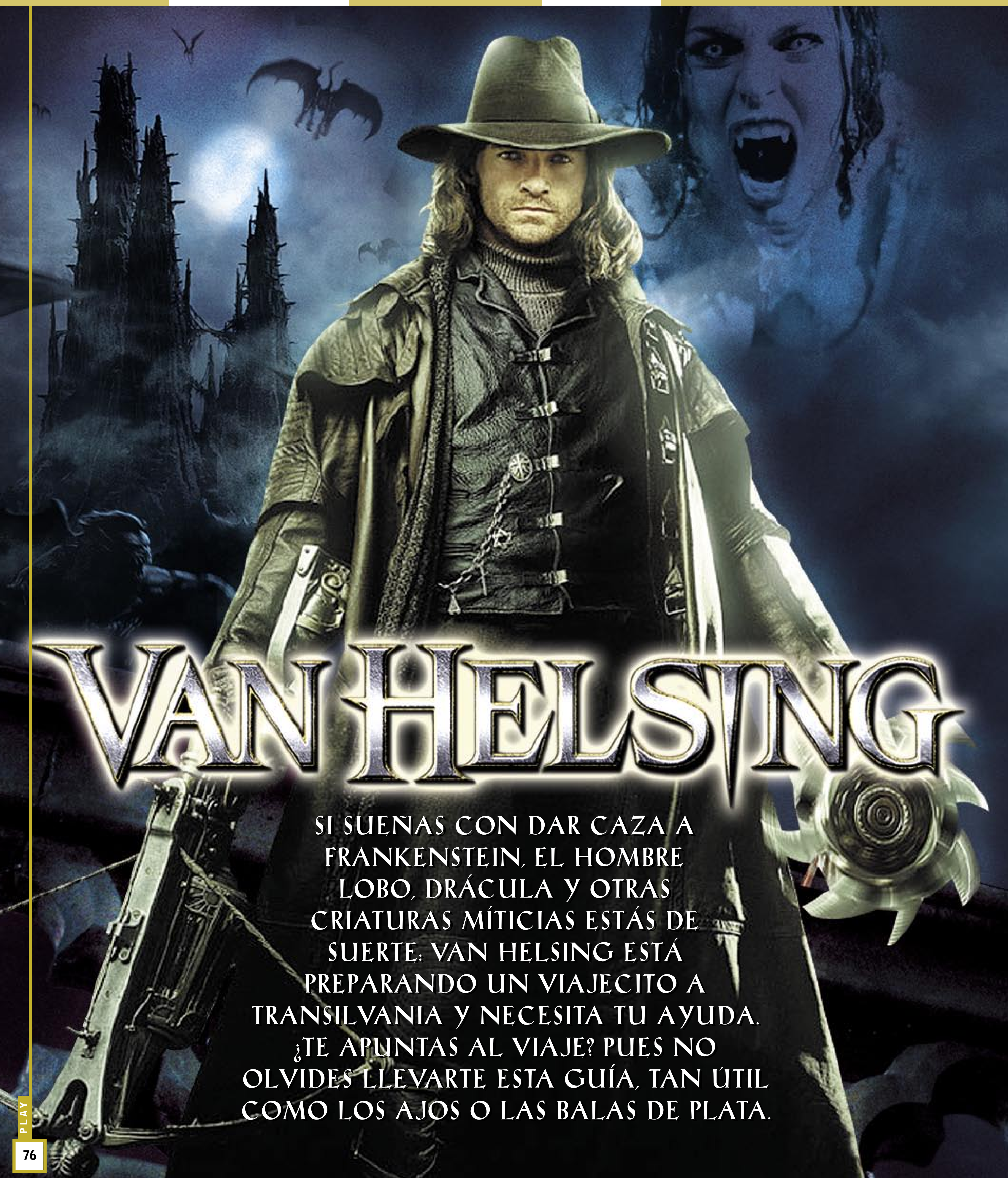
Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❍ Colin McRae Rally 2005	59,95 €	54,95 €	
❍ Silent Hill 4: The Room	59,95 €	54,95 €	
❍ Conflict Vietnam	59,95 €	54,95 €	
❍ Crisis Zone	59,95 €	54,95 €	
❍ Everquest: Champions of Norrath	59,95 €	54,95 €	



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €, Portugal 8 €)



VAN HELSING

SI SUEÑAS CON DAR CAZA A FRANKENSTEIN, EL HOMBRE LOBO, DRÁCULA Y OTRAS CRIATURAS MÍTICIAS ESTÁS DE SUERTE: VAN HELSING ESTÁ PREPARANDO UN VIAJECITO A TRANSILVANIA Y NECESITA TU AYUDA. ¿TE APUNTAS AL VIAJE? PUES NO OLVIDES LLEVARTE ESTA GUÍA, TAN ÚTIL COMO LOS AJOS O LAS BALAS DE PLATA.

00 Prólogo: La Catedral



Nada más empezar el nivel, comenzará un pequeño tutorial. En cuanto puedas, **acércate al ángel** que se encuentra justo en medio de la catedral e investígalo para conseguir varios **glifos verdes**.



→ **Monstruo final: HYDE**
Esquiva sus puñetazos y las embestidas con volteretas mientras le disparas con las pistolas. **Mantén las distancias** para no arriesgar y recuerda que, **antes de matarlo, debes recoger el sombrero** si lo pierdes a lo largo de la lucha.



01 Pueblo de Vaseria



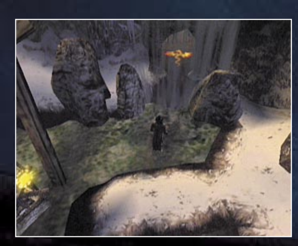
① En lo alto de la **torre de agua** de la estación encontrarás un **glifo incrementador de vida**.
Para acceder hasta él tendrás que utilizar el gancho.



② Para romper la puerta mágica de la estación de tren **usa los cuchillos en su forma potenciada** (L1). Tras ésta encontrarás el **glifo truco "cuerpo fantasma"**.



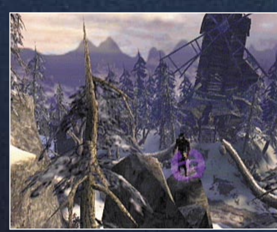
③ **Tras la caravana** que podrás ver junto a la puerta mágica de la estación encontrarás oculto el **glifo truco "cabezón"**. Que no se te olvide.



④ **Detrás de la puerta mágica** que hay oculta tras las **cataratas** está el **glifo truco "cuerpo translúcido"**. Para destrozarla, **usa la gatling cuando juegues por segunda vez.**



⑤ **Pulsa la maquinaria que hay bajo el puente** y utiliza el gancho en la grúa que hay en mitad del puente roto para poder cruzarlo.



⑥ **Usa el gancho en el montículo** que hay frente al molino para hacerte con un **glifo incrementador de vida**.

Las Armas

1 Pistolas (Misión 1)



Características:
Arma básica que gracias a su velocidad de disparo y la agilidad de movimientos de Van Helsing será útil para atacar a todo tipo de monstruos.

Eficaz contra:
Todo tipo de enemigos.

Mejora:
Balas de plata consagradas con agua bendita muy eficaces sobre todo contra vampiros y hombres lobo.

2 Escopeta (Misión 2)



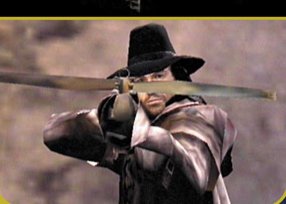
Características:
De efecto devastador en lucha cuerpo a cuerpo, aunque pierde de eficacia a medida que te alejas del monstruo. Una pena que su cadencia de disparo sea muy lenta y limite la movilidad de Van Helsing.

Eficaz contra:
Enemigos corpóreos.

Mejora de munición:
Munición incendiaria que incrementa su potencia.

3 Ballesta de Gas (M. 3)





Características:
De características intermedias entre las pistolas y la escopeta. No la uses con enemigos incorpóreos ni de piedra.

Eficaz contra:
Enemigos voladores de carne y hueso.

Mejora de munición:
Flechas explosivas que resultan muy dañinas contra todos los enemigos, especialmente contra los gigantes de piedra.

4 Arma Eléctrica (m. 5)



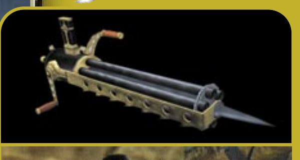
Características:
Aunque sea un arma muy potente, la lentitud al disparar y la falta de movilidad de Van Helsing al usarla la convierten en un arma muy poco útil.

Eficaz contra:
Dwergi y fuegos faustos.

Mejora de munición:
Rayo eléctrico muy poco eficaz que te servirá para accionar los interruptores luminosos de las últimas misiones.

Las Armas

5 Ametralladora (M.11)

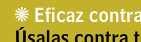



Características:
Solo puedes usarla en las misiones finales y es tremendamente dañina contra todo tipo de enemigos, aunque pierdas un poco de movilidad.

Eficaz contra:
Todo tipo de enemigos.

Mejora:
Potentísimos cañonazos que sólo podrás usar contra el conde Drácula en el enfrentamiento final.

6 Cuchillos Tojo (M.1)

Características:
Arma básica y eficaz en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Podrás ejecutar combos que incrementarán los glifos de recompensa.

Eficaz contra:
Úsalas contra todo tipo de enemigos hasta que adquieras las cimitarras.

Mejora:
Ataque glaciar eficaz contra los enemigos de fuego.

7 Cimitarra Doble (M.3)




Características:
Cuando Van Helsing blande las cimitarras no existe monstruo que le pueda hacer frente cuerpo a cuerpo.

Eficaz contra:
Todos los enemigos, aunque son especialmente útiles contra los hombres lobo.

Mejora de munición:
Cimitarras de fuego que incrementan bastante su capacidad de daño.

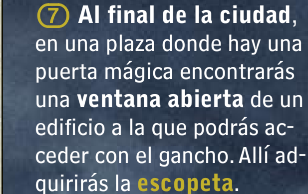
8 Rifle (Último Desafío)



Características:
Se trata del arma más potente que Van Helsing puede llevar. Para conseguirla, tienes que completar todos los desafíos del Infierno.

Eficaz contra:
Todo tipo de monstruos.

Mejora de munición:
Disparos aún más potentes.



7 **Al final de la ciudad**, en una plaza donde hay una puerta mágica encontrarás una **ventana abierta** de un edificio a la que podrás acceder con el gancho. Allí adquirirás la **escopeta**.

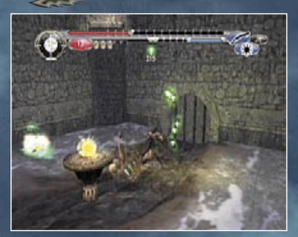


8 **Regresa al molino de viento** para destrozar la puerta mágica con la escopeta y adquirir un **glifo incrementador de vida**.

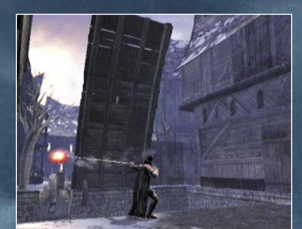


→ **Monstruo final: FRANKENSTEIN**
Si te coge, dispárale con las pistolas para que te suelte. Para **esquivar los temblores** producidos por sus pisotones, salta y dispárale con la escopeta.

02 Iglesia de Vaseria



1 Debajo del puente elevado hay un **pedestal del Infierno**.



2 **Usa el gancho para tirar de la palanca** que hay al otro lado del puente levadizo para que baje.



3 Tras cruzar el puente, **en el tejado** de una de las casas de madera que verás a tu derecha verás un **glifo incrementador de vida**.



4 En la **plaza** donde te toparás por primera vez con las **gárgolas** hay un **pozo**. **Tírate dentro** para coger un **huevo de pascua** que podrás colocar en un pedestal para **acceder a uno de los desafíos del Infierno**.



5 **Tras la puerta mágica** oculta de la **plaza** donde te enfrentarás por segunda vez a las gárgolas verás el **glifo truco "cuerpo fantasma"**. **Utiliza las dagas potenciadas** para abrirla.

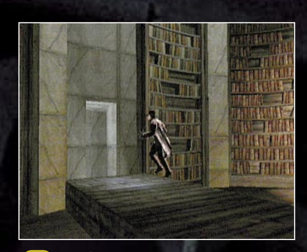


6 **Súbete al tejado del primer edificio** de la derecha de la plaza y usa el gancho hasta que veas un **incrementador de vida**.

03 Igor



1 Golpea la **escalera** para conseguir un **incrementador de vida**.



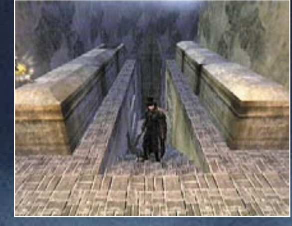
2 Ojéa todas las **estanterías** para descubrir el **pasadizo secreto**.



3 En lo alto de la **estatua** del pasadizo hay un **potenciador de la velocidad**.



4 Destroza la **puerta mágica** del pasadizo con la escopeta y hazte con el **glifo truco "cuerpo de color"**.



5 Nada más salir del **pasadizo** encontrarás a tu izquierda la **ballesta**.



6 Al lado de la ballesta hay una **lápida abierta** donde está el **glifo truco "cuerpo a cuerpo"**.



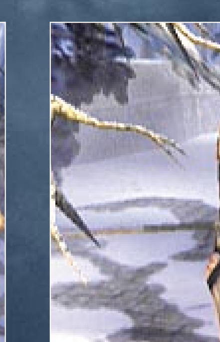
7 **Dispara una flecha sobre la estatua del cementerio** para abrir la verja.



8 **Golpea la estatua gigante de la montaña** para acceder a la cima donde te espera Igor.



9 **Súbete en el pilar de la cima** de la cascada para coger con el gancho el **glifo truco "mundo silencioso"**.





→ Monstruo final: IGOR

Usa la ballesta o las pistolas para eliminar al jorobado (no uses la escopeta) **y esquiva con las volteretas todos sus ataques**. Cuando caigan bolas de fuego del cielo muévete rápidamente, ya que si te alcanza una no podrás esquivar las demás. Coge un **potenciador de la velocidad** que hay junto a la verja y úsalo para eliminarlo sin dificultad.

04 PRÍNCIPE VELKAN



1 **Dentro del pozo** donde adquiriste un huevo de pascua hay un **incrementador de la velocidad**.

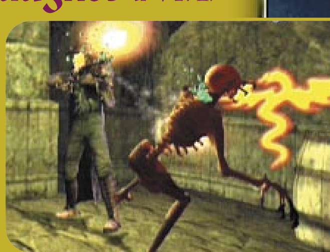


2 En los continuos **enfrentamientos con el hombre lobo**, usa las pistolas con las **balas de plata** evitando en todo momento que se acerque.

ENEMIGOS

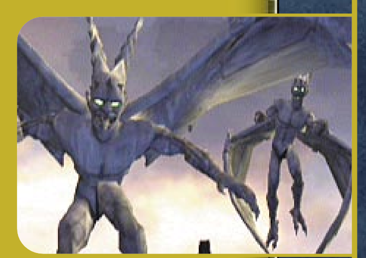
1 Espíritus Malignos (M.1)

Zombis de movimientos muy lentos y de ataques fácilmente esquivables con volteretas. Ten cuidado, porque suelen aparecer muchos a la vez y puedes llegar a verte rodeado. Una vez adquieras la escopeta, no tendrás ningún problema en deshacerte de ellos y adquirir muchos glifos verdes.



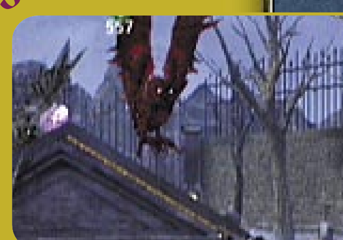
2 Gárgolas (Misión 2)

Se trata de uno de los monstruos más incómodos de eliminar cuando aparecen en bandadas, pues te obligan a hacer continuamente volteretas para esquivar los cohetes y sus embestidas. Remátalas cuando caigan al suelo con los cuchillos o las cimitarras.



3 Búhos Gigantes (M.3)

Aunque su único ataque sean las embestidas, pueden ser muy dañinos si te atacan varios a la vez y no eres capaz de esquivarlos con volteretas. Sin lugar a dudas, la ballesta es el mejor arma para enfrentarte a estos monstruos y acabar con ellos de forma rápida y eficaz.



4 Banshee (Misión 4)

A pesar de su apariencia apacible, estos espíritus te atacarán con gritos potentes y difíciles de esquivar. Aprovecha sus lentos movimientos para eliminarlos rápidamente con cualquier arma, ya que son enemigos muy débiles y no deberían suponer demasiado problema para ti.



5 Dwergis (Misión 5)

De aspecto inofensivo por su reducido tamaño, sin lugar a dudas son uno de los monstruos más peligrosos. Siempre aparecen en manadas y atacan tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Usa el cañón de luz y elimina en primer lugar a los dwergis negros, ya que poseen potentes armas de fuego.



ENEMIGOS

6 Fuegos Fatuos (Misión 6)



Aunque sean muy lentos tanto de movimiento como atacando, son muy resistentes a las armas de Van Helsing. Usa el cañón de luz, excepto contra los espectros de rayos a los que deberás eliminar con las pistolas.

7 Murciélagos (Misión 7)



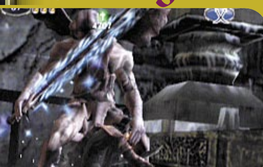
Usa la ballesta para eliminar a estos molestos enemigos que aparecen siempre en gran número. No dejes que se te acerquen en ningún momento; recurre siempre a las volteretas.

8 Hombre Lobo (Misión 8)



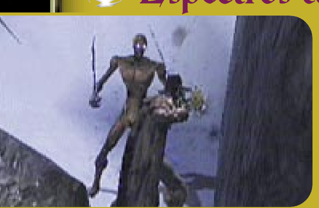
Aunque sean los monstruos comunes más peligrosos, si blandes las cimitarras no tendrás ningún problema. También podrás deshacerte de ellos con las balas de plata de las pistolas. Ten cuidado, pues sus ataques pueden provocar que se le caiga el sombrero a Van Helsing.

9 Gigantes de Piedra (M.8)



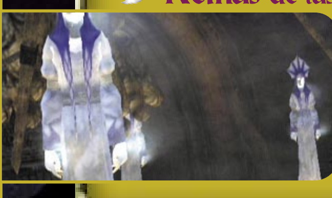
No te dejes impresionar por su gran tamaño. Con las flechas explosivas y las cimitarras no tendrás muchos problemas en eliminarlos. No uses la ballesta sin los explosivos, pues serán inútiles.

10 Espectros con Espada (M.10)



Menos mal que aparecerán pocas veces, pues son de los monstruos más difíciles de matar. Usa únicamente la escopeta, los cuchillos o las cimitarras, ya que son capaces de esquivar el resto de los proyectiles.

11 Reinas de las Oscuridad (M.11)



Por suerte, cuando te enfrentes con estos peligrosos enemigos ya tendrás en tu poder la gatling. Descarga a distancia todo el plomo de la ametralladora y no tendrás ningún problema.

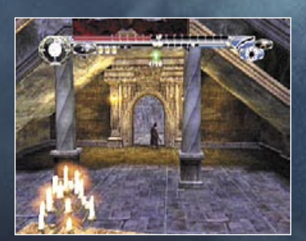
05 CASTILLO DE FRANKENSTEIN



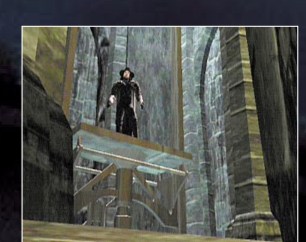
(1) Hay un **cargador de munición** en lo alto de uno de los dos pilares frente al portón de entrada del castillo.



(4) En la librería del ala derecha del castillo está la **mejora de munición** y un **acelerador de velocidad**.



(7) Usa la **mejora de la escopeta** para destrozar la puerta mágica del hall del castillo y continuar la aventura.



(10) Introdúcete en la **caseta** y desciende por el **ascensor secreto**.



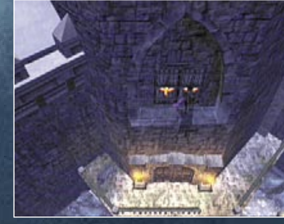
(13) En la sala subterránea, alcanza la puerta mágica. Con la gatling mejorada coge el **glifo truco "almacén siempre"**.



(2) En el **patio** hay un **incrementador de vida**.



(5) En la librería de la izquierda, **usa la ballesta con el crucifijo** de la estatua para mostrar una caja. Rómpela con la mejora de la escopeta.



(8) En el patio, tras pasar por la sala del globo, salta a la **puerta mágica** de arriba. Usa la **mejora de la escopeta** para coger **vida**.



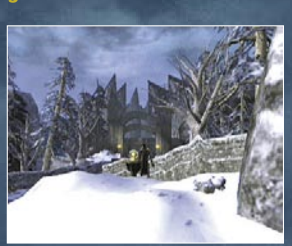
(11) Súbete en el **balcón** de la **sala de los capullos** para coger el **cañón de luz**.



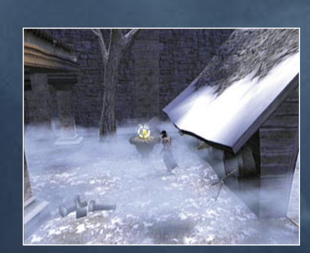
(14) **Activa la maquinaria del sótano** con una bola de energía del **cañón de luz** sobre el **interruptor azul**.



(3) Usa el **garfio** en el patio para acceder a una **puerta mágica**. Se abre con la mejora de la gatling. Detrás ésta el **glifo "velocidad infinita"**.



(6) Regresa al **pedestal** frente al molino para completar otro **desafío infernal**.



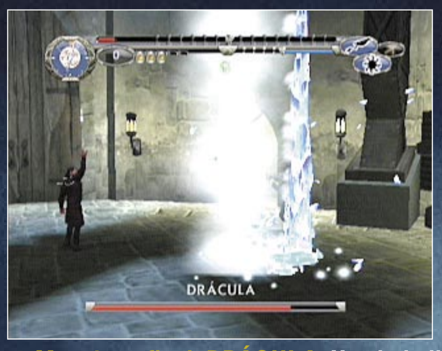
(9) En el **patio**, junto a la caseta del jardinero, hay otro **pedestal del Infierno**.



(12) Dispara con el **cañón de luz** sobre el **interruptor azul** para coger un **huevo** y ponerlo en el pedestal del patio.



(15) Ve a la sala contigua, súbete sobre la **plataforma metálica** y pulsa ● para enfrentarte a **Drácula**.





→ **Monstruo final: DRÁCULA. Usa la ballesta o las pistolas,** ya que necesitas mucha agilidad en el movimiento para esquivar todos sus ataques. Dentro de la **marmita del líquido verde** encontrarás el **glifo truco "ropa arcaica"**. A lo largo del enfrentamiento, cuando desaparezca, salta para evitar que te golpee con su ataque más dañino.



06 Caverna de Frankenstein



① En la **primera cámara de la caverna** encontrarás en un recodo elevado un **incrementador de vida**.



② En la **segunda cámara**, tras usar tres veces el gancho llegarás a un túnel en el que está la **mejora de munición de la ballesta** en una carreta.



③ Al lado hay una **puerta mágica** que podrás abrir con las **flechas explosivas** de la ballesta para adquirir un **recuperador de vida**.



④ En la segunda cámara hay una **puerta mágica** que destrozar con la escopeta. Tras ella está el **glifo truco "jugador mareado"**.



⑤ En un recodo de la **tercera caverna** hay un **incrementador de vida**.



⑥ Al final de la tercer cámara hay un **muro** que tendrás derribar con una **flecha explosiva** para llegar al final de la cueva.





→ **Monstruo final: FRANKENSTEIN.** Si eres rápido **disparando con la escopeta** conseguirás dejarlo K.O. antes de que pase a una segunda fase muy peligrosa donde **te atacará con potentes rayos**. Para esquivar los puñetazos **haz volteretas** y para no ser herido por los temblores de tierra, salta antes de que dé el pisotón.

Las Pruebas del Infierno

1 Desafío 1 (Misión 5)



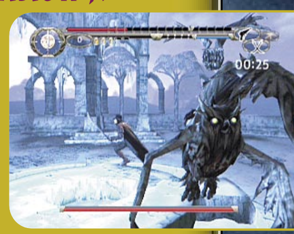
Pedestal En el patio de entrada del castillo.

Huevo de Pascua Al activar la maquinaria.

Reto Para que las gárgolas destrocen las estatuas de la sala en 2 minutos, colócate detrás de éstas y salta cuando los monstruos te embistan.

Recompensa Glifo truco "máscara Dwergi".

2 Desafío 2 (Misión 7)



Pedestal Al acceder al castillo nada más empezar.

Huevo de Pascua En un hueco en la montaña.

Reto No te salgas del aro durante 30 segundos evitando las embestidas de los búhos.

Recompensa Glifo truco "máscara arcángel".

3 Desafío 3 (Misión 11)



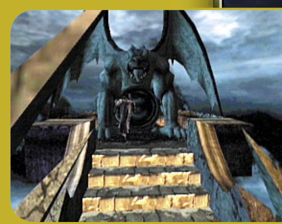
Pedestal tras activar todos los interruptores.

Huevo de Pascua Tras la puerta mágica del castillo.

Reto Sube por la pared con dobles saltos durante 50 segundos evitando ahogarte en el charco de sangre.

Recompensa Glifo truco "máscara de espectro".

4 Desafío 4 (Misión 2)



Pedestal Bajo el puente.

Huevo de Pascua En el primer enfrentamiento con las gárgolas.

Reto Traspasa las puertas del laberinto en el siguiente orden sin fallar: izda, dcha, dcha, recto, izda, dcha y baja el puente a la derecha.

Recompensa Glifo truco "piel de gárgola".

5 Desafío 5 (Misión 1)



Pedestal Junto al molino de viento nada más empezar el nivel.

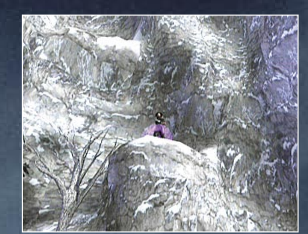
Huevo de Pascua Tras romper la caja mágica de la librería.

Reto Elimina a todos los enemigos en el tiempo marcado con tu arma más potente

Recompensa Glifo truco "máscara de maligno".



07 Volver al Castillo de Frankenstein



① Al inicio del nivel, salta a un **recodo elevado** de la montaña para coger un **incrementador de vida**.



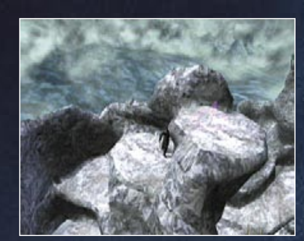
② **Detrás la cascada** hay una **cueva** donde encontrarás un **recuperador de munición**.



③ **Tras usar el gancho** en una roca saliente de la cascada, sigue recto para colarte en una **cueva oculta** donde hay un **huevo de pascua**.



④ En el **pedestal que hay dentro** de la **cueva** en la **cima de la montaña** obtendrás las **cimitarras**.



⑤ A la derecha de la entrada al castillo hay una roca a la que subir para **usar el gancho** y acceder a una zona oculta con un **incrementador de vida**.



⑥ **En el patio**, nada más entrar en el castillo, **acércate a la fuente** de cabeza de león para coger el **glifo truco "demonio pequeño"**.



⑦ **Utiliza el gancho** en mitad del patio para obtener un **recuperador de vida**.

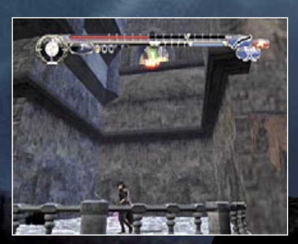


⑧ **En el patio** también encontrarás un **pedestal** donde podrás colocar el **huevo de pascua** y acceder al **desafío del Infierno 2**.





→ **Monstruo: HOMBRE LOBO**
Usa la pistola con las balas de plata y haz continuas volteretas para evitar que se acerque y te golpee con sus zarpas. Cuando se suba por la pared prepárate para **esquivar sus dañinas embestidas** con un sencillo salto.



⑪ Nada más entrar en la **torre** desciende a la planta inferior para coger un **incrementador de vida**.



⑫ Al subir en el **ascensor** te encontrarás un **incrementador de vida**.





→ **Monstruo final: HOMBRE LOBO.** **Usa la pistola con las balas de plata y haz continuas volteretas** para evitar que se acerque y te golpee con sus zarpas. Cuando se suba por la pared, prepárate para **esquivar sus embestidas** con un sencillo salto.

08 Huida del castillo



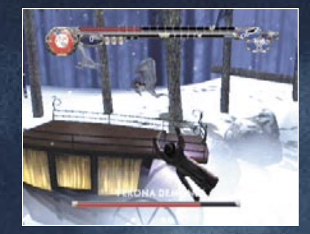
① En la **sala de los capullos** hay una puerta rota por la que te puedes colar. Detrás hay un **incrementador de vida**.



② En la estancia donde hay **tubos con líquido verde** encontrarás la **mejora de munición del cañón de luz**.



09 Camino del Bosque



① Cuando luches contra las vampiras, **salta a los caballos del carruaje** y deja que te golpeen para caer al suelo. Cuando pases por debajo de la diligencia pulsa ● para coger el **glifo truco "demonio sombra"**.





→ **Monstruo final: VAMPIRA.**
Usa las balas de plata y muévete continuamente de los caballos al carruaje para evitar los continuos ataques. Permanece en los caballos durante varios segundos cuando el techo de la diligencia esté ardiendo o congelado.

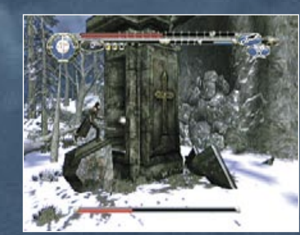
→ **Monstruo: HOMBRE LOBO.**
Igual que en los anteriores enfrentamientos, **debes usar las balas de plata** de las pistolas y hacer muchas volteretas para alejarte lo suficiente para no ser herido por sus zarpazos.



10 La Maldición del Hombre Lobo



① Sobre la mesa de la **primera sala** encontrarás el **potenciador de las cimitarras**.



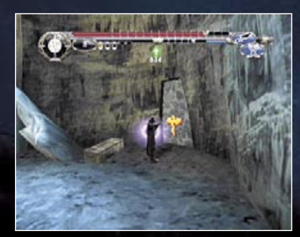
② **Usa la ballesta** potenciada para **romper la caja** que hay **bajo la estatua** para adquirir el **glifo truco "cuerpo metálico"**.



→ **Monstruo final: IGOR. Usa la ballesta o las pistolas con su mejora de munición** y rueda por el suelo para esquivar sus ataques. Coge un **potenciador de la velocidad** que hay junto a la verja y despreocúpate de los rayos azules, ya que no te causarán daño.



11 Asalto al Castillo de Drácula



① Tras **romper la puerta mágica** que hay junto al portón de **entrada del castillo** con una flecha explosiva obtendrás un nuevo **huevo de pascua**.



② Nada más **cruzar la puerta principal** a tu izquierda encontrarás una **puerta mágica** que podrás destrozar con la escopeta. Dentro está el **glifo truco "cuerpo en sombra"**.



③ **Ojea el control de las calderas y dispara 5 veces al interruptor luminoso** con el cañón de luz para que se activen y se abra la puerta.



④ Cuando estés en la **pasarela superior del hall** y uses el gancho, úsalo una vez más para alcanzar un **incrementador de vida**.



⑤ Sobre una mesa situada al fondo de la **sala de las maquinarias** donde te toparás con muchos dwergis encontrarás la **ametralladora gatling**.



⑥ **Usa el potenciador del cañón de luz sobre los tres interruptores luminosos** en las salas que rodean al charco de sangre para que surja un **pedestal**.



⑦ Para ascender hasta lo alto de la torre, **usa el gancho varias veces** por encima del charco de sangre.



→ **Monstruo final: VAMPIRA. Evita por todos los medios que te atropelle** en sus embestidas con dos volteretas consecutivas o saltando. No dudes en **usar la ametralladora y los glifos recuperadores de vida**, aunque reserva alguno de éstos para el enfrentamiento final con Drácula.

12 La Muerte de Drácula



① **Usa el potenciador del cañón de luz en la cerradura** de la puerta que hay en la escalera que da acceso a la cima de la torre para obtener la **mejora de munición de la gatling**.



② Tras rescatar a tu amigo Frankenstein, introdúcete en la torre rápidamente y déjate **caer por el hueco**.



→ **Monstruo final: DRÁCULA. Usa la gatling o el rifle** (si has completado todos los desafíos), ya que son tus armas más potentes. Recuerda que **también puedes hacer uso de los glifos recuperadores de vida y aceleradores de movimiento**. No es necesario que saltes, podrás esquivar todos los ataques del conde con las volteretas.



Otros Secretos

1 Ropa Potenciadora
Si consigues finalizar todos los niveles de la aventura con el sombrero puesto, obtendrás el glifo truco "ropa potenciadora".

2 Munición Infinita
Si completas el juego en modo difícil, tras haber completado previamente la aventura en modo normal, obtendrás el glifo truco "munición infinita".

3 El Arma Definitiva
Si superas todos los desafíos del Infierno obtendrás el arma definitiva: el rifle.

Play2Guías & trucos — Play2Guías Platinum

¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS Y PLAY2MANÍA GUÍAS PLATINUM

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio al precio de 4,99 € + gastos de envío*



Nº25 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- Soul Calibur II
- Metal Gear Solid 2 Substance
- La Gran Evasión
- Return to Castle Wolfenstein
- Wild Arms 3
- Syberia



Nº26 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- Dark Chronicle
- Formula One 2003
- Chaos Legion
- Resident Evil Dead Aim
- Aliens VS. Predator



Nº27 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- El Retorno del Rey
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador
- XIII
- Ratchet & Clank 2
- Mission Impossible Operation Surma
- Zone of the Enders The Second Runner



Nº28 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- Final Fantasy X-2
- Need for Speed Underground
- Pro Evolution Soccer 3



Nº29 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- The Simpsons Hit & Run
- Medal of Honor Rising Sun
- True Crime
- Legacy of Kain Defiance
- Max Payne 2
- Maximo vs. Army of Zin



Nº30 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- Harry Potter: La Piedra Filosofal
- Harry Potter: La Cámara Secreta
- Harry Potter: El Prisionero de Azkaban
- 007 Todo o Nada
- Hitman Contracts
- Dragon Ball Z Budokai 2



Nº29 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- Los Sims
- Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
- Formula One 2003
- Enter the Matrix
- Tenchu 3
- Midnight Club II
- Tony Hawk´s Pro Skater 4



Nº30 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- Silent Hill 3
- Spider-Man
- Hitman 2
- Devil May Cry 2
- Pro Evolution Soccer 3
- Soul Calibur II
- Onimusha 2
- Prisoner of War



Nº31 — GUÍAS COMPLETAS PARA:
- Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
- True Crime: Streets of L.A.
- Tony Hawk´s Underground
- Chaos Legion
- XIII
- Rayman 3
- Mission Impossible: Operation Surma

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Si quieres tener tus ejemplares de Play2Manía Guías y Trucos a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, gastos de envío incluidos.

Sólo están disponibles los últimos 8 números de cada revista • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

Syphon Filter: The Omega Strain

BONUS, EXTRAS Y SECRETOS

Es muy posible que siendo como eres un experto agente especial no hayas tenido problemas para completar la aventura. Eso sí, ¿has sido capaz de desbloquear todos los extras? Pues en eso sí te vamos a ayudar.

MEDALLAS

• Medalla a la Distinción	• Rebajar el tiempo máximo en el cumplimiento de todas las misiones.
• Medalla Stone al Coraje	• Bielorrusia 2: Rescatar a Stone. • Ucrania: Cubrir a Stone.
• Reconocimiento al servicio Ejemplar de Carthage	• Carthage 1: Proteger a los Científicos CHA. • Carthage 2: Salvar al científico CHA (en el cine). • Carthage 2: Eliminar escuadrón del ALA.
• Mención a la Seguridad Nacional	• Recibir el Tributo al Servicio Ejemplar de Carthage. • Recibir el Premio Presidencial a la Libertad. • Zurich: Conseguir los Archivos de Birchim.
• Premio Ellison Warner	• Bielorrusia 2: Destruir misil Scud.
• Unicornio de Alima	• Yemen 1: Todos los objetivos cumplidos. • Yemen 2: Todos los objetivos cumplidos. • Ucrania: Poner a salvo a Alima Hadad.
• Premio al Servicio de la República de Korea	• Kyrgyzstan: Obtener los papeles de Yuschenko. • Yemen 1: Conseguir las credenciales de Thae-bok Jon. • Tokio: Descargar datos informáticos. • Myanmar: Recuperar el maletín de Jong-jung Kim.
• Medalla a la Libertad de Suráfrica	• Sin daños colaterales en todas las misiones. • Recibir la Medalla Stone al Coraje. • Recibir Reconocimiento al Servicio Ejemplar de Carthage. • Lorelei: Rescatar personal científico.
• Premio Presidencial a la Libertad	• Carthage 3: Eliminar al terrorista Mason. • Italia: Eliminar a Dimitri (antes de las 3PM). • Bielorrusia 1: Eliminar a Zhidkov. • Kyrgyzstan: Envenenar Fuente de Saydahmat. • Myanmar: Eliminar a Thang Muang.
• Medalla al Servicio de los Grandes Lagos	• Carthage 1, 2 y 3: Cumplir todos los objetivos. • Yemen 1: Fotografiar los archivos de Fhadil. • Zurich: Conseguir los archivos financieros del ALA.
• Orden del Dragón Dorado	• Recibir el Premio al Servicio de la República de Korea. • Kyrgyzstan: Cumplir todos los objetivos. • Tokio: cumplir todos los objetivos. • Myanmar: cumplir todos los objetivos.
• Medalla a la Paz del Mosad	• Recibir Unicornio Alima. • Kyrgyzstan: Eliminar a Zayed Al Dhahiri. • Premio a la Paz de Naciones Unidas: Curar el Virus Omega.






RANGOS DE COMBATE

Por cada rango obtenido recibirás un arma extra o reforzamiento de capacidad defensiva. Consulta en la carpeta de Resultados en el menú de Misiones del juego para ver qué recibirás.

	Intermedio	*Avanzado*	*Experto 1*	*Experto 2*
Especialista en combate	Causa 300 bajas	Causa 600 bajas	Causa 900 bajas	Causa 1300 bajas
Especialista en combate con puñal	Causa 50 bajas usando cualquier tipo de cuchillo	Causa 100 bajas usando cualquier tipo de cuchillo	Causa 250 bajas usando cualquier tipo de cuchillo	Causa 450 bajas usando cualquier tipo de cuchillo
Francotirador de combate	Causa 200 bajas disparando a la cabeza	Causa 450 bajas disparando a la cabeza	Causa 750 bajas disparando a la cabeza	Causa 1100 bajas disparando a la cabeza
Especialista en fuerza no letal	Causa 50 bajas no letales	Causa 100 bajas no letales	Causa 200 bajas no letales	Causa 350 bajas no letales
Especialista explosivos tácticos	Causa 100 bajas usando explosivos o granadas	Causa 200 bajas usando explosivos o granadas	Causa 350 bajas usando explosivos o granadas	Causa 500 bajas usando explosivos o granadas



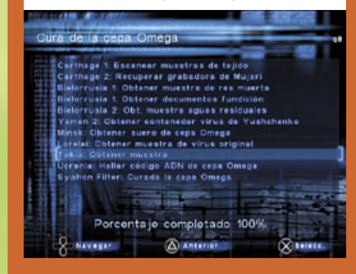




CEPA OMEGA

Para conseguir la cura y obtener Medalla y Bonus:

- **Carthage 1:** Escanear muestra de tejido (recogido en autopsia a cadáver).
- **Carthage 2:** Conseguir la grabadora de Mujari (cine).
- **Bielorrusia 1:** Obtener muestra de tejido de vaca muerta (en la fábrica principal).
- **Bielorrusia 2:** Conseguir muestra de agua residual (alcantarilla).
- **Yemen 2:** Obtener la muestra vírica de Yushchenko.
- **Minsk:** Conseguir suero del Virus Omega (Laboratorio).
- **Lorelei:** Conseguir muestra original del Virus Omega.
- **Tokio:** Obtener muestra del Virus.
- **Ucrania:** Encontrar código DNA de la cepa Omega.



MISIONES BONUS

***Syphon Filter* ofrece la posibilidad de múltiples Bonus (misiones, armas, escudo, etc) de acuerdo a los objetivos que vas consiguiendo y cómo los consigues. A continuación te detallamos algunos de los más importantes.**

1. PESCARA, ITALIA:
Cumpliendo las 3 misiones de Carthage por debajo del tiempo fijado para cada una (7 minutos).

2. TASH KUMYR, KYRGYSTAN:
Cumpliendo las 2 misiones de Bielorrusia por debajo del tiempo fijado para cada una (12 minutos.

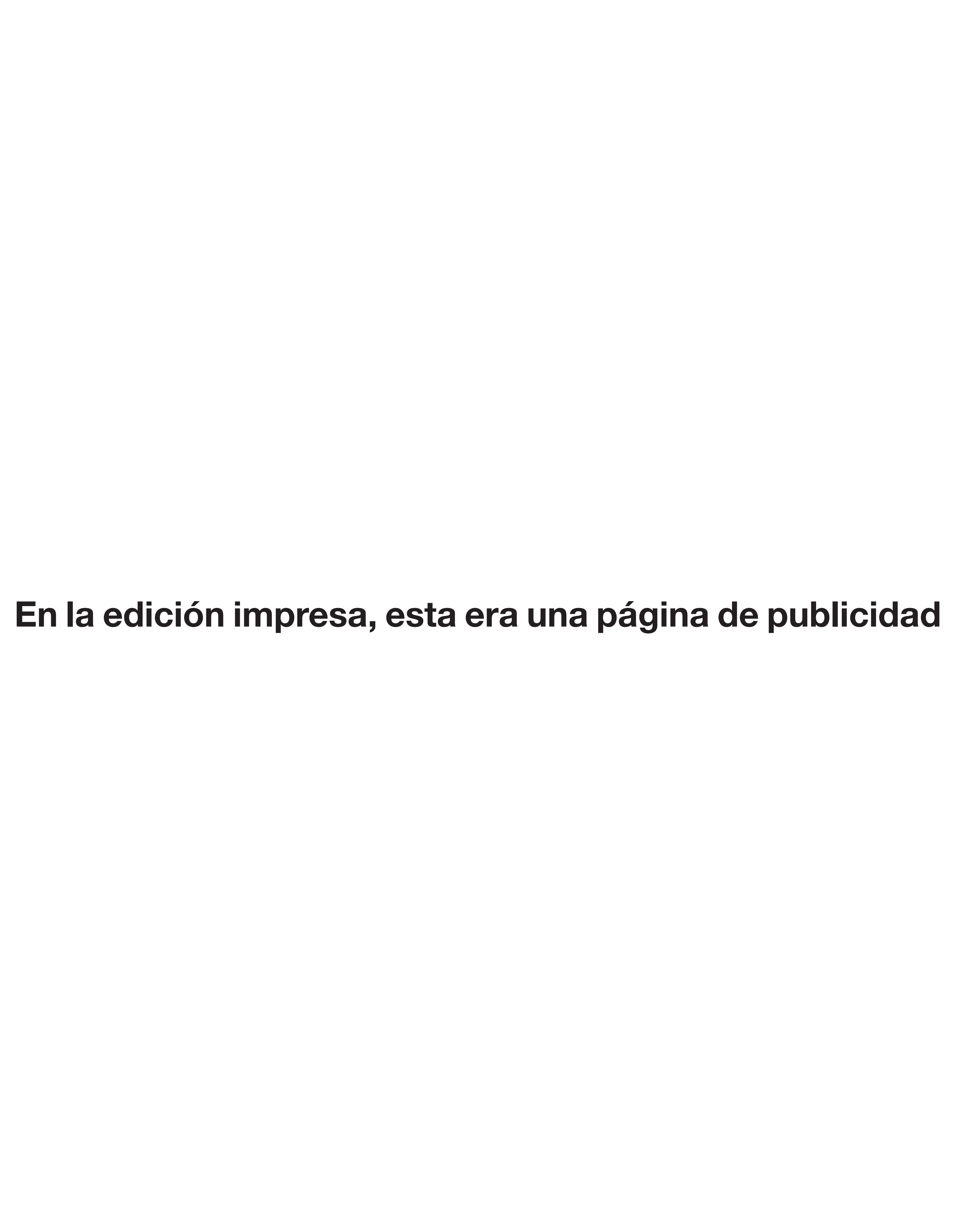
3. SAMASHKI, CHECHENIA:
Cumpliendo las 2 misiones y la de Yemen por debajo el tiempo fijado para cada una (12 minutos).

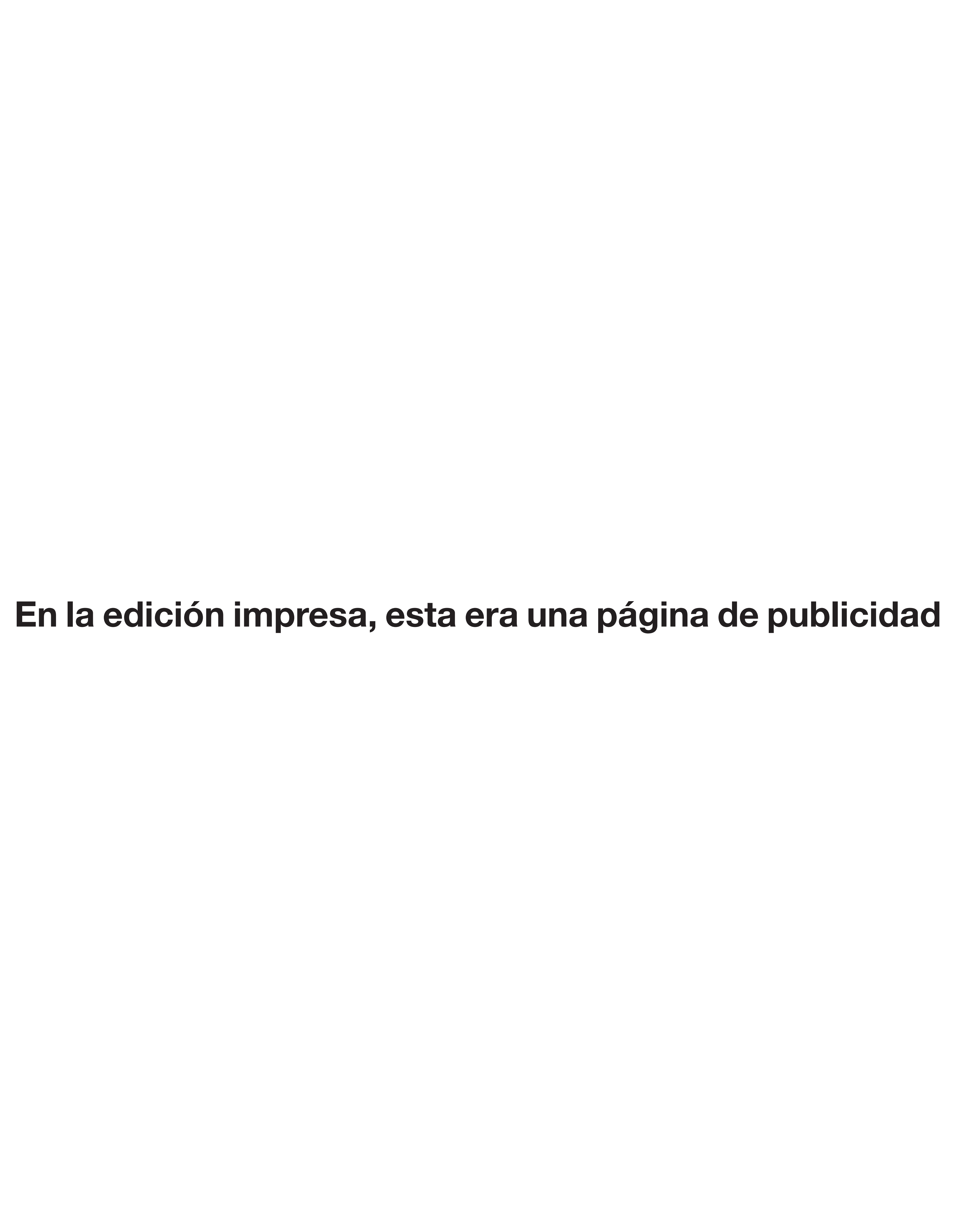
4. BUDVA, SERBIA-MONTENEGRO:
Cumpliendo las misiones de Lorelei, Tokio, Myanmar y Zurcí por debajo del tiempo fijado para ellas (10 m.).

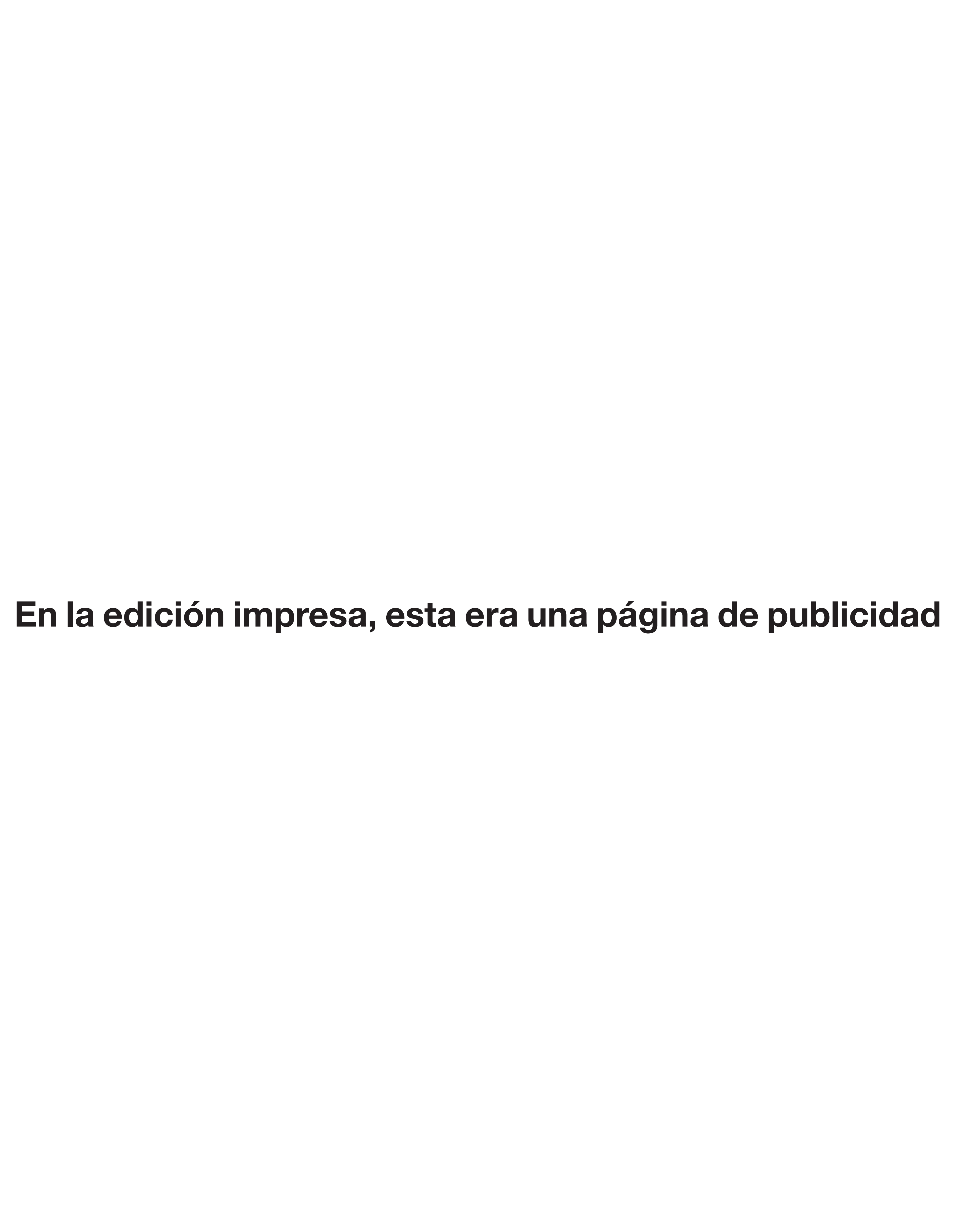
ARMAS BONUS

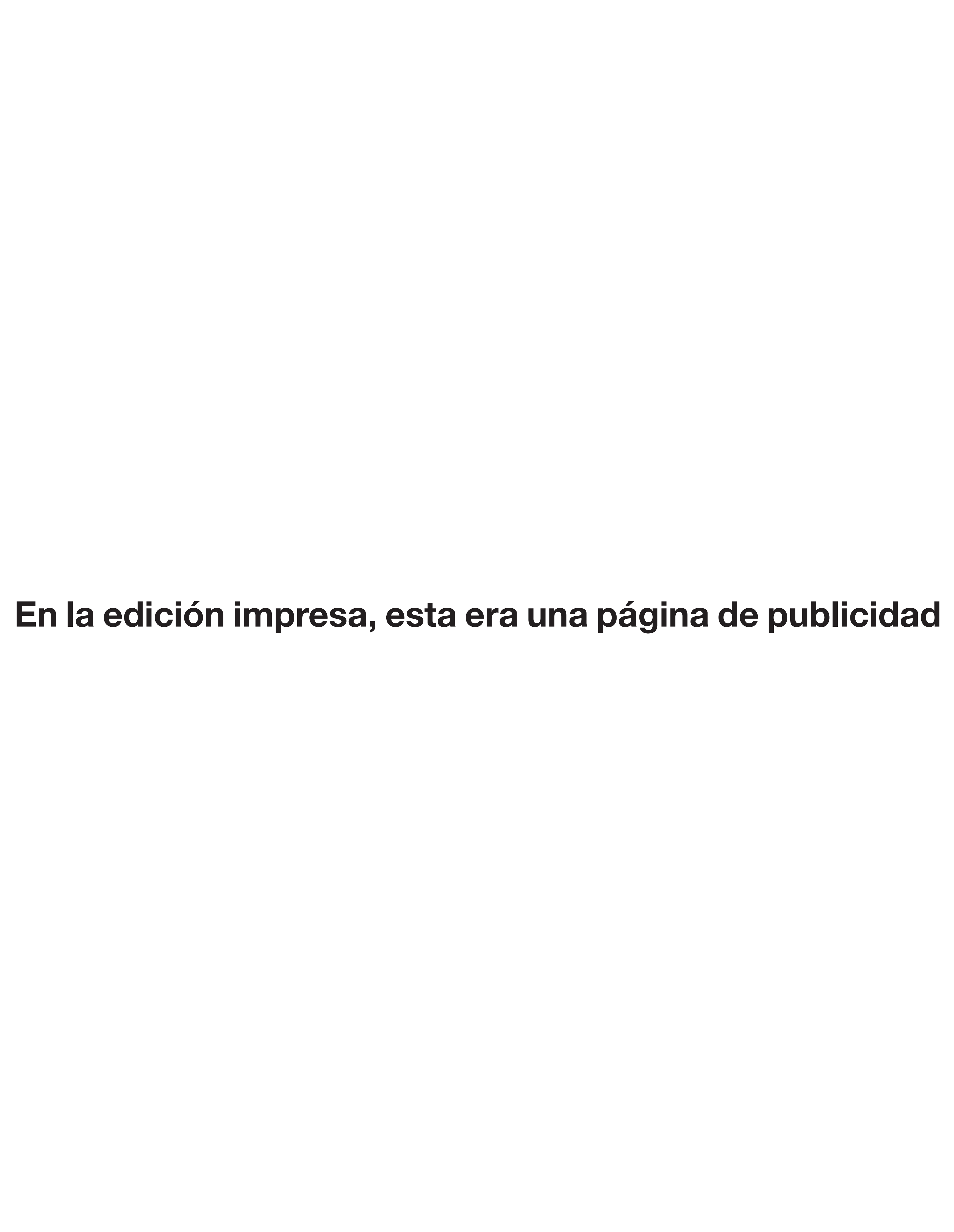
- **AU300 H-BAR:** Suplente del Jefe de Operaciones.
- **AU300 Mod-SMG:** Oficial de Campo.
- **Escopeta de combate:** Agente de Inteligencia.
- **G-17:** Agente de Investigación.
- **GAWS 12 ga.**: Jefe de Operaciones.
- **Jerico-41:** Espec. Búsquedas de Campo.
- **M16 A1:** Oficial de Investigación.
- **M16 A2:** Supervisor de Inteligencia.
- **M1911 A1:** Oficial de Inteligencia.
- **M4:** Comdte Operaciónes Investigación.
- **M4 carbine:** Supervisor Investigación.
- **MAK-10 10mm:** Especialista en búsquedas en Investigación.
- **Mark 23:** Supervisor de campo.
- **Mark 23 SD:** Comdte en Jefe.
- **ShotHammer:** Comandante de Campo de Operaciones.
- **Slug Defender:** Especialista en Análisis de Campo.
- **SlugHammer:** Ayudante del Jefe de Operaciones.
- **SP-57:** Especialista en Análisis de Inteligencia.
- **SSG 550:** Especialista en Análisis de Investigación.
- **Stavva M70 B1:** Comandante de Operaciones de Inteligencia.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

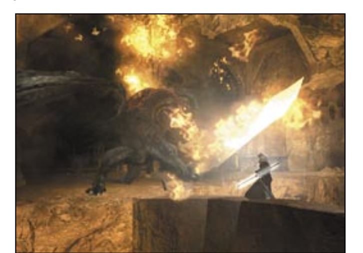
→ Así se jugará



1. AL MÁS PURO ESTILO ROL.
Los combates, el alma del juego, serán aleatorios y por turnos. Un cómodo sistema de menús nos servirá para atacar y usar magias y objetos.



2. HÉROES A TU MEDIDA.
Tendremos libertad para decidir la evolución de los "protas" (héroes hasta ahora desconocidos), ya que repartiremos libremente la experiencia entre las 6 características distintas.



3. LO MEJOR DE LAS PELÍCULAS.
El camino de los protagonistas del juego se cruzará con el de algunos de los protagonistas de las pelis y reviviremos momentos memorables.







"Enrólate" en la nueva compañía de la Tierra Media

ESDLA: La Tercera Edad

■ Compañía **EA** ■ Género **Rol** ■ Fecha prevista **3 de noviembre**

Gandalf, Frodo, Aragorn... sus nombres son leyenda, pero ¿fueron ellos los únicos héroes de la Guerra del Anillo? No, y en este juego de rol conocerás a los guerreros anónimos que también lucharon contra las huestes de Sauron.



Tras el enorme éxito de los juegos de acción basados en las películas de "El Señor de los Anillos", EA va cumplir las peticiones de muchos fans de la trilogía: crear un juego de rol inspirado en ella. Una aventura que nos permitirá revivir la Guerra del Anillo desde otro punto de vista.

LOS NUEVOS GUERREROS.
Berethor, miembro de la guardia de Gondor; Idrial, guerrera elfa de Lorien; Hadhog, el enano maestro de la lucha con hacha... Ellos son tres de los seis héroes protagonistas del juego, que emprenderán un viaje por lugares como las minas de Moria o el Abismo de Helm, hasta llegar a la misma Puerta Negra de Mordor. Los 10 capítulos del juego se interrelacionarán con los hechos de la trilogía y hasta tendremos que echar una mano en algunas batallas a los miembros de la Compañía del Anillo, reviviendo momentos estelares de la saga, como el enfrentamiento de Gandalf contra el Balrog en las minas de Moria.







Este RPG estará protagonizada por seis nuevos héroes y reviviremos desde su punto de vista los momentos clave de la Guerra del Anillo.



Exploraremos a pie los diez amplísimos escenarios del juego, desde las Minas de Moria hasta la mismísima Puerta Negra de Mordor.



Los combates serán al más puro estilo del rol "consolero": cada personaje tendrá su turno para atacar, realizar magias, usar objetos...

LLEGA EL "TURNO" DEL ROL.

El desarrollo del juego estará centrado en los combates, que "saltarán" aleatoriamente mientras exploramos los escenarios. Nuestro equipo aparecerá enfrentado a los enemigos y con un sencillo sistema de menús decidiremos la acción que realiza cada uno de nuestros héroes: atacar, usar magias, invocar criaturas... El orden de los ataques lo marcará la destreza de cada personaje. Un desarrollo muy clásico, que tendrá un punto fuerte: las enormes posibilidades de personalización de los héroes. Podremos distribuir libremente los puntos de experiencia entre seis características distintas: fuerza, constitución, destreza, agilidad... Y además, habrá cientos de armas y protecciones, como cascos y armaduras, con los que pertrechar a nuestro gusto a cada personaje.

El apartado gráfico será muy potente: personajes, enemigos y escenarios estarán rebosantes de detalles y mantendrán la estética de las películas.

FIDELIDAD A LA PELÍCULA.

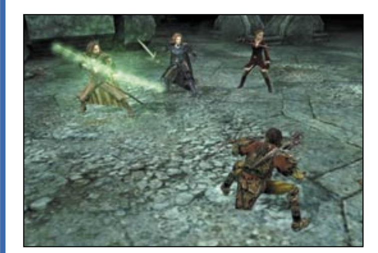
Otro punto fuerte de *La Tercera Edad* será su ambientación calcada a las películas. Todos los enemigos, desde los orcos al Balrog, serán idénticos al film y en las vestimentas y armas de nuestros héroes reconoceremos el estilo de cada raza. Además, los programadores han tenido acceso a algunos de los planos que se utilizaron en las películas, como los del Abismo de Helm, y han reproducido escenarios idénticos. La perfecta recreación del universo cinematográfico se culminará con más de 70 minutos de vídeos de las películas. El toque final para un título que pretende ser imprescindible para los fans de la saga.

■ PRIMERA IMPRESIÓN (E)

Será un juego de rol muy clásico, pero revivir la trilogía desde otro punto de vista puede resultar irresistible.

→Jugador, el ejército de Sauron te necesita

Un genial extra será el Evil Mode, un modo de combates en el que controlaremos a orcos, trolls y otras criaturas, con el objetivo de acabar con los "buenos" de la aventura principal.



En este modo, antes de cada combate la CPU nos asignará a las criaturas que manejaremos.



Distintos tipos de orcos y trolls serán nuestras tropas. ¿Llegaremos a manejar al Balrog?









Así se jugará



1. PARA DELEITE DE LOS PURISTAS. El juego contará con la licencia oficial de la FIA, gracias a la cual disfrutaremos de todos los circuitos, coches y pilotos del Mundial de Rally.



2. SENCILLEZ Y REALISMO UNIDOS. El sistema de control será muy sencillo y los vehículos responderán con gran precisión a nuestras órdenes. Y todo ello con altas cotas de realismo para sentir la pasión de este deporte.



3. VELOCIDAD EN LA RED. Una de las mayores novedades que incluirá esta nueva entrega será un modo Online, con el que podremos retar a otros jugadores de la Red.

El título de Campeón del Mundo de Rally podrá ser tuyo

World Rally Championship 4

■ Compañía **Sony** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **Noviembre**

Si quieres disfrutar de toda la emoción del Campeonato Mundial de Rally, con todos los circuitos, coches, equipos y pilotos de esta temporada, *WRC4* se convertirá en el juego de tus sueños.



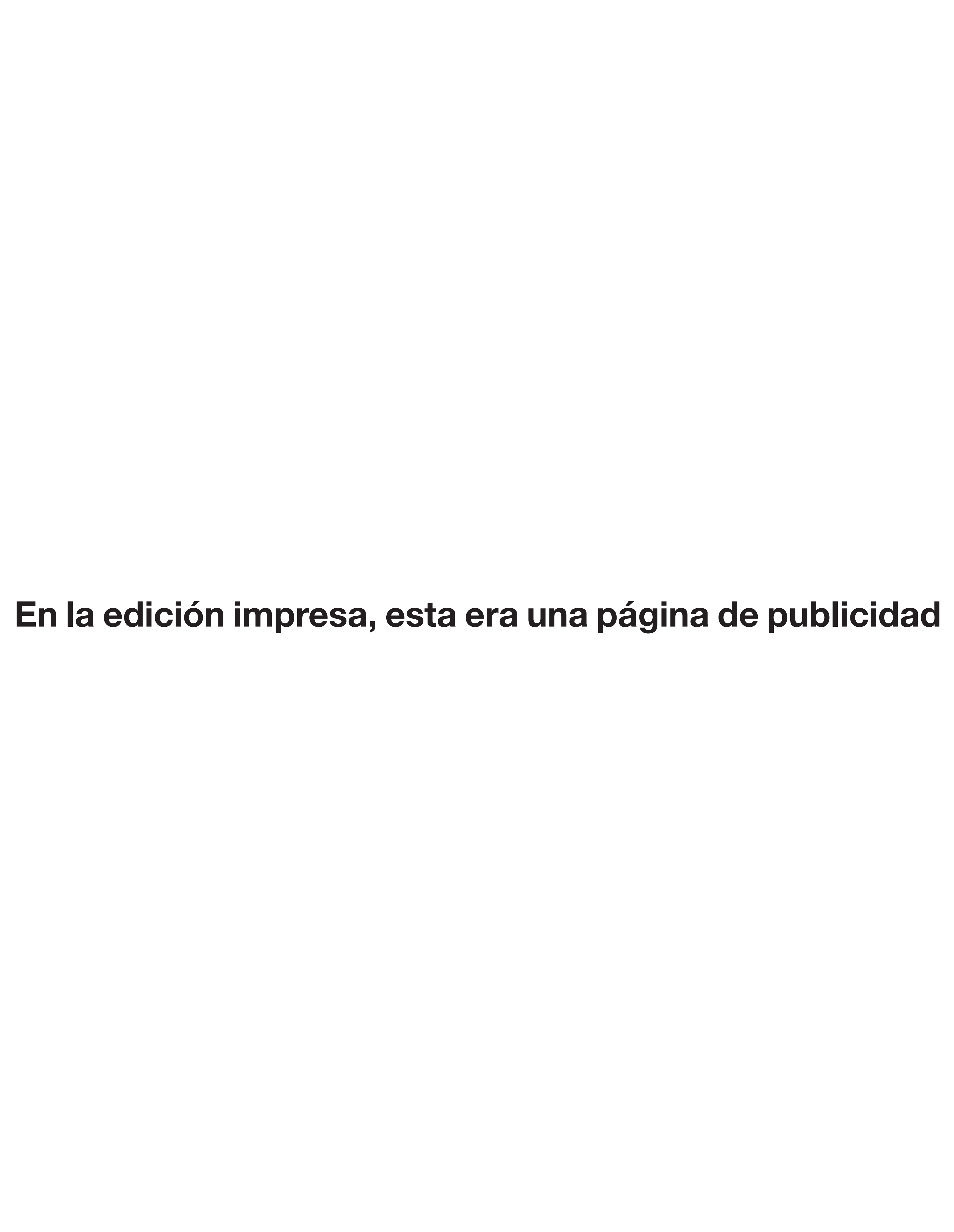
Una saga veterana en esto de la velocidad, la serie *WRC*, está a punto de estrenar su cuarta entrega, que contará con la licencia oficial de la FIA. Por tanto, podremos disfrutar de todos los detalles que rodean al Mundial de Rally, incluidas las pegatinas de los coches...

De nuevo, el modo Campeonato, compuesto por las 16 pruebas oficiales (incluidos los nuevos circuitos de México y Japón) será la opción más completa, aunque *WRC4* contará con importantes novedades como los entrenamientos en circuitos de pruebas o un modo Online.

Además, los gráficos han sido mejorados respecto a entregas anteriores y serán toda una delicia visual. Así que ya sabes, abróchate el cinturón y prepárate para vivir las emociones del Mundial de Rally con este prometedor título.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Jugabilidad y tremendo acabado visual para un juego que aprovechará todo el atractivo de la licencia oficial.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





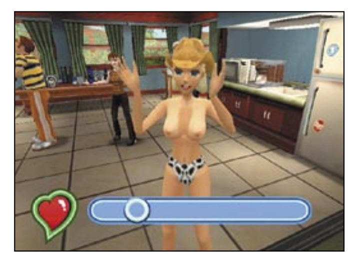
Así se jugará



1. EXPLORA EL CAMPUS Y LA CIUDAD. Para satisfacer a las chicas y "ganarnos sus favores" tendremos que recorrer 25 zonas hablando con personajes y cumpliendo misiones.



2. ORIGINALES MINIJUEGOS. Para ligarnos a las chicas habrá que demostrar nuestra "hombría" en más de 12 tipos de minijuegos, como bailes, mezclar cócteles, hacer fotos comprometidas o el clásico "duro".



3. MOMENTOS "AL ROJO VIVO" Además de reirnos, durante el juego viviremos momentos altamente "picantes", lo que hace que esta sea una aventura gráfica sólo para adultos.

Demuestra quién es el más "macho" de la Universidad

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

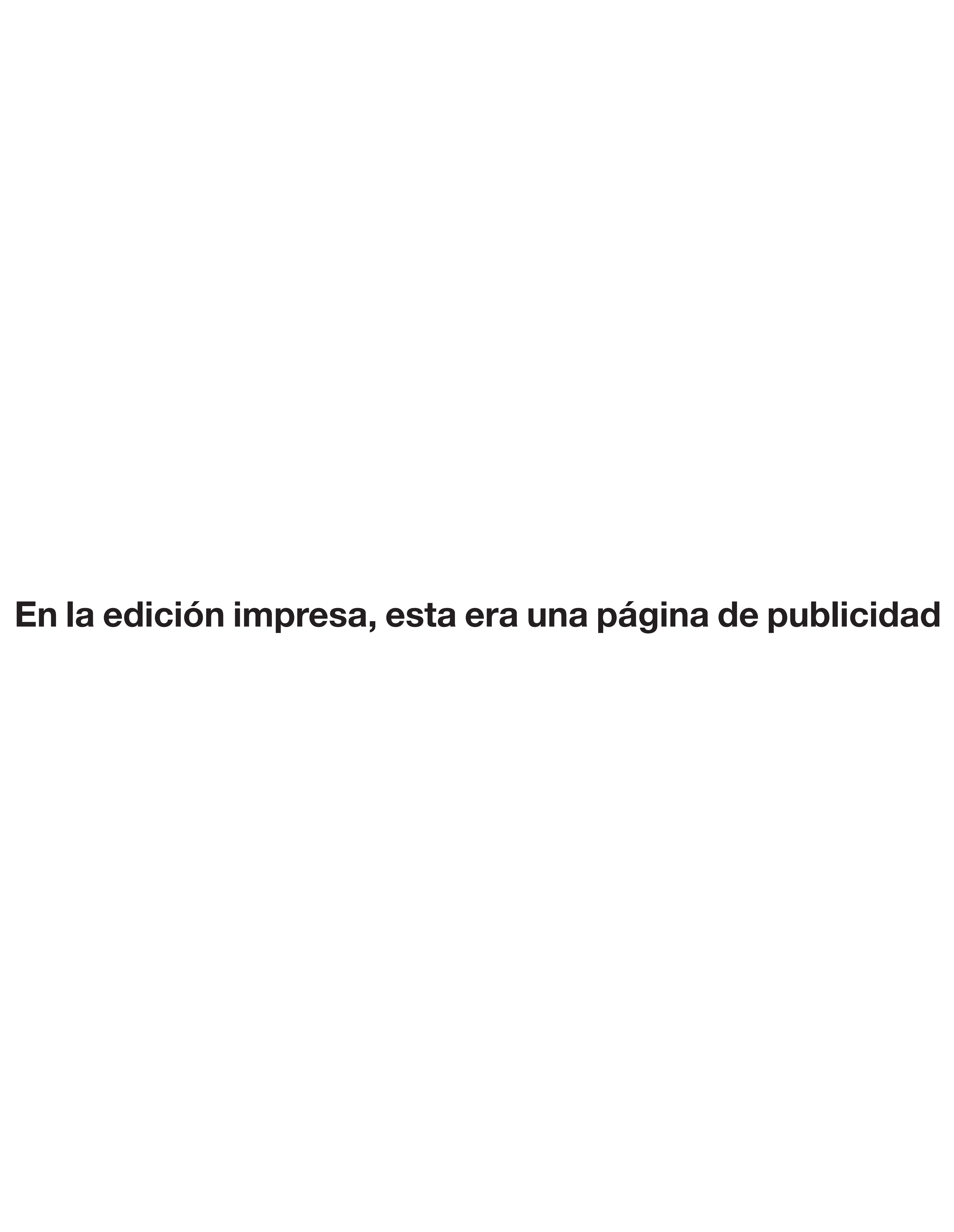
■ Compañía **Vivendi** ■ Género **Aventura gráfica** ■ Fecha prevista **Octubre**

Todo por las chicas. Este es el lema de Larry Lovage, un ligón que hará lo que sea por conquistar a toda "tía buena" que se le ponga por delante. ¿Lo logrará?

Larry Laffer es un ligón de lo más cutre que ha protagonizado 6 aventuras gráficas en PC. Ahora la saga llegará a PS2 con un nuevo protagonista (su sobrino Larry Lovage) e idénticos objetivos: que nos partamos de risa mientras intentamos ligarnos a las 15 chicas más despampanantes de la Universidad. Para ello tendremos que explorar 25 zonas, hablando con personajes, consiguiendo objetos y, sobre todo, superando minijuegos de habilidad que prueben lo "machos" que somos. Si eres lo bastante "hombre", podrás montártelo con estos bombones... ¿O quizá no des la talla? Lo que está claro es que, pese a que el desarrollo en sí mismo pueda resultar algo repetitivo (tanto minijuego puede acabar cansando a los puristas de la aventura gráfica), las carcajadas y los momentos "picantes" estarán asegurados gracias al disparatado argumento y a las divertidas situaciones que viviremos con Larry. Además, llegará doblado, para que no nos perdamos ni un solo detalle.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Una aventura desternillante y bien realizada, aunque por su alto contenido "picante" será solo para adultos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





→ Así se jugará



1. LOS SALTOS CON MÁS ACCIÓN. La mezcla de saltos y exploración con la acción más salvaje (y las armas más potentes) volverá a ser la clave de la aventura para un jugador.



2. NUEVAS ARMAS Y MINIJUEGOS. Entre las novedades jugables, habrá armas que podremos potenciar hasta 4 veces y minijuegos como este plataformas en 2D protagonizados por el "archienemigo" de la pareja, el Capitán Quark.



3. A SALTOS CON TUS AMIGOS. El modo Multijugador, tanto Offline como Online, será completísimo y en él usaremos todas las armas y vehículos de la aventura principal.

Ratchet & Clank vuelven a saltar... pero ahora con red

Ratchet & Clank 3 Up your Arsenal

■ Compañía **Sony** ■ Género **Plataformas/Acción** ■ Fecha prevista **17 de noviembre**

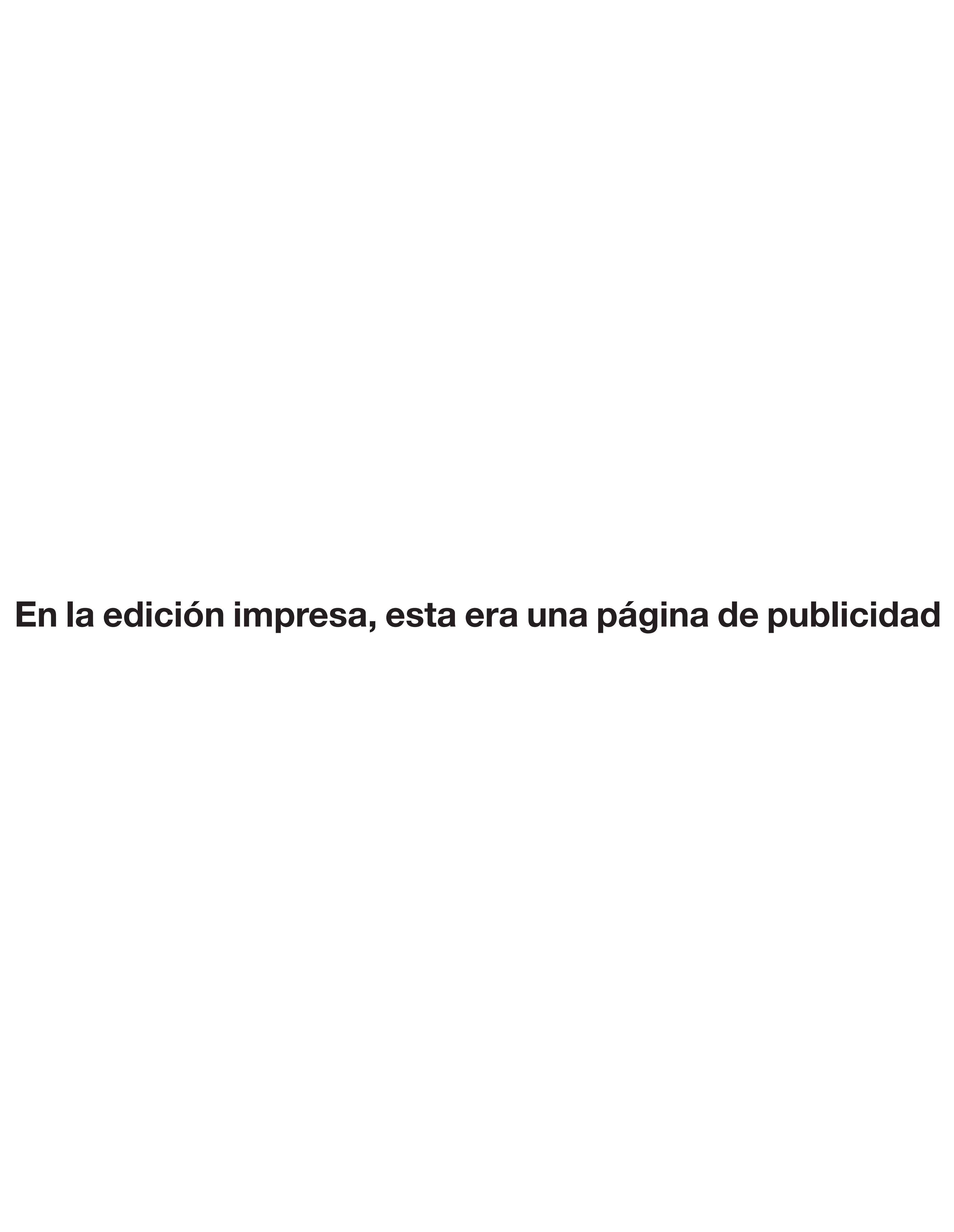
A Ratchet y Clank no les basta con poner patas arriba todo el universo con su mezcla de acción y plataformas. También van a ofrecerte opciones Online...

Como no hay dos sin tres, el mecánico espacial Ratchet y su robot-mochila Clank van a volver a la acción para impedir que el robot Nafirius conquiste la galaxia. Para ello viajarán a nuevos planetas, en los que superarán zonas de plataformas y eliminarán a decenas de enemigos en un instante, gracias a un arsenal aún más potente que en su anterior aventura que incluye nuevas armas, como un látigo de fuego o un máquina capaz de tragarse a los enemigos. La variedad volverán a ponerla toneladas de minijuegos, incluidas nuevas fases en 2D protagonizadas por el Capitán Quark, a quien ya vimos en las anteriores entregas.

Pero la gran novedad serán las batallas Multijugador, para cuatro amigos a pantalla partida, o para ocho si jugamos Online. En ellas dispondremos de todas las armas y los vehículos de la aventura para un jugador. Toda una nueva experiencia, disfrutar Online de un plataformas...

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Una salvaje mezcla de acción y plataformas tan divertida como siempre y ahora, además, multijugador...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad







→ Así se jugará



1. ENTRE PILLOS ANDA EL JUEGO
Durante todo el juego, alternaremos misiones con Sly, el hipopótamo Murray y la tortuga Bentley, cada uno con habilidades propias.



2. EL LADRÓN MÁS EXPERTO
Sly seguirá usando el sigilo, y además de andar pegado a las paredes o acabar con los malos por la espalda tendrá nuevas habilidades, como esconderse debajo de las mesas.



3. OTRAS DOS FORMAS DE JUGAR
Saben muy poquito de infiltración, pero Murray acabará con sus enemigos con contundentes golpes, y Bentley usará ingeniosos "gadgets".

Plataformas y sigilo al otro lado de la ley

Sly Raccoon 2

■ Compañía **Sony** ■ Género **Plataformas** ■ Fecha prevista **22 de octubre**

¿Un mapache maestro del sigilo, un hipopótamo forzudo y una tortuga experta en "gadgets"? Estos tipos son una auténtica banda... de ladrones.

Esta temporada otoño-invierno volverán a PS2 los más grandes héroes plataformeros: Ratchet y Clank, Jak y Daxter... y también Sly Cooper, el ladrón mapache que tan buen sabor de boca nos dejó con su primera aventura.

Su nueva misión será impedir que una organización criminal recupere las partes del malvado robot Clockwerk, una tarea para la que nuestro amigo necesitará la ayuda de sus compañeros de banda: el hipopótamo Murray y la tortuga Bentley, que esta vez tendrán sus propias misiones. Así el desarrollo será variadísimo: con Sly volverá a predominar el sigilo y el deshacernos por la espalda de los enemigos; Murray usará sus golpes y su fuerza bruta; y la tortuga Bentley dispondrá de accesorios como bombas de gas para hacer dormir a los malos. Todo ello en niveles más extensos que mezclarán saltos, persecuciones, huidas, acción, minijuegos....

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Saltos, sigilo, tres protas jugables... *Sly 2* promete ser aún más variado y divertido que su primera parte.

Salta al ring más cinematográfico

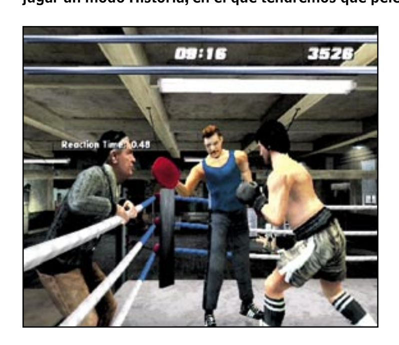
Rocky Legends

■ Compañía **UbiSoft** ■ Género **Deportivo** ■ Fecha prevista **28 de octubre**

Si te daba rabia que Rocky ganará todos sus combates en el cine, pronto podrás tomarte la revancha en tu PlayStation 2.



Rocky, Clubber Lang (Mr.T), Iván Drago y Apollo Creed serán los 4 luchadores con los que podremos jugar un modo Historia, en el que tendremos que pelear y entrenar mucho hasta disputar el título.





En las películas de Rocky, los rivales del protagonista eran tan carismáticos como él mismo. O eso han pensado los chicos de UbiSoft, pues la principal novedad del segundo título basado en este saga cinematográfica es que podremos jugar un completo modo Historia con cuatro boxeadores distintos: Apollo Creed, Iván Drago, Clubber Lang y el mismo Rocky Balboa. Nuestro objetivo será subir en el ránking hasta luchar por el título mundial, superando combates y duros entrenamientos (en forma de minijuegos que nos permitirán mejorar las características de los personajes). Y todo con un estilo de juego bastante arcade, para que nos divirtamos desde el primer combate.

Un correcto apartado gráfico, en el que destacarán modelos perfectamente reconocibles de los actores, redondeará un juego que va a encantar a los "mitómanos" del cine de los ochenta.

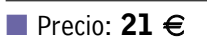
■ **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

Por su control asequible y el carisma de sus "protas", puede ser ideal para iniciarse en los juegos de boxeo.

LOS + VENDIDOS

(N) **1. Los caballeros: de la mesa cuadrada**
- Género: **Comedia**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,95 €**

(↑) **2. La Vida de Brian**
(↓) **3. Kill Bill**
(↑) **4. Cadena Perpetua**
(↓) **5. Shrek 1.5**
(↑) **6. El Pacto de los Lobos**
(↑) **7. El Paciente Inglés**
(=) **8. Buscando a Nemo**
(N) **9. PI.**
(N) **10. 1942. La Conquista del Paraíso**

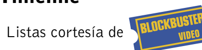


LOS + ALQUILADOS

(=) **1. Kill Bill: Volumen 1**
- Género: **Acción**
- Distribuidora: **Walt Disney Co**
- Precio: **21 €**

(N) **2. Gothika**
(N) **3. Monster**
(N) **4. Y entonces llegó ella**
(↑) **5. 21 gramos**
(N) **6. Club Desmadre**
(N) **7. Lost in Traslation**
(↓) **8. El jurado**
(N) **9. KM. 666**
(↓) **10. Timeline**

Listas cortesía de



NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(=) **2. ESDLA. El Retorno del Rey.**
(↑) **3. Indiana Jones (Trilogía)**
(N) **4. Kill Bill Volumen 1**
(N) **5. Spider-Man Ed. Esp.**
(=) **6. El Señor de los Anillos Ed. Col.**
(↑) **7. Hulk Ed. Coleccionista**
(↓) **8. El último samurai Ed. Esp.**
(=) **9. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(=) **10. Alien Quadrilogy**





■ **La Fuerza estará ya contigo... siempre**

Trilogía Star Wars

Desde que en 1977 se estrenara "La Guerra de las Galaxias" los seguidores de la saga galáctica más famosa de todos los tiempos soñábamos con vivir en casa la emoción vivida en el cine. Gracias al DVD ahora va a ser posible. Presentada de igual manera que la edición de la trilogía de "Indiana Jones", el pack ofrece "La Guerra de las Galaxias", "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi", más un disco adicional con contenidos inéditos sobre la creación de la trilogía y, además, con un pequeño avance del Episodio III en el que se muestra el nacimiento de Darth Vader.

■ **Rompe la hucha si hace falta, pero este pack es un imprescindible si te gusta la ciencia ficción.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 54,99 €
Discos: 4
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1 EX: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Comentarios de George Lucas, Irvin Kershner, Ben Burtt, Dennis Muren, Carrie Fisher.
- Historia de la TRILOGÍA.
- El nacimiento de la Espada Láser.
- Los personajes.
- Que la fuerza te acompañe: El legado de STAR WARS...

■ PELÍCULA: **E** ■ EXTRAS: **E**

■ **Cuando realidad y ficción se mezclan en una historia**

Big Fish

Edward Bloom es conocido como contador de historias sobre su juventud. Estas incluyen gigantes, circos, una bruja que puede ver el futuro y un pez gigante que se niega a ser pescado, entre otras. Sus historias encantan a todos excepto a su hijo Will. Cuando Edward enferma, Will intentará separar el mito de la realidad de la vida de su padre.



■ **Gustará a los seguidores del cine de Tim Burton.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 21 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Checo.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Checo, Portugués

Extras:
- Documental "los matices más sutiles".
- Comentarios del director.
- Amos en el circo.
- Tim Burton: Cuentacuentos.
- Padres e hijos.
- El mundo del cuento de hadas.
- Las criaturas.
- Edward Bloom de cerca.
- Trailer de cine.
- Trailers.

■ PELÍCULA: **B** ■ EXTRAS: **B**

■ **Los detectives más "chulos" de la tele en una película**

Starsky & Hutch

Los detectives David Starsky y Ken "Hutch" Hutchinson son obligados a formar pareja para patrullar las calles de Bay City. Tras descubrir un homicidio todo apunta al empresario Reese Feldman como culpable, pero para encontrar pruebas tendrán que recurrir a métodos poco ortodoxos.



■ **Divertido remake de la serie original.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 21,95 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Dig.l 5.1: Inglés, Español, Portugués.

Subtítulos:
- Inglés, Español, Sueco, Danés, Finlandés, Inglés para sordos...

Extras:
- Comentarios en audio de Todd Phillips, Ben Stiller y Owen Wilson (V.O. Subtitulado).
- Ideas de moda de los 70 con Huggy bear (V.O. Subtitulado).
- Especial detrás de las cámaras (V.O. Subtitulado).
- Escenas eliminadas (V.O. Subtitulado).
- Tomas falsas (V.O. Subtitulado)...

■ PELÍCULA: **B** ■ EXTRAS: **B**




■ **Clark Kent sigue buscando su destino**

Smallville (2ª temporada)

Aunque sigue la tónica general de la primera temporada, con gente mutada por la kriptonita, poco a poco la relación entre Clark, Lex, Lana y el resto de los personajes se define más, así como los poderes de Clark y la razón por la que está en la Tierra. Así se va tejiendo una historia de fondo que engancha desde el primer capítulo hasta el último y que deja con ganas de más.

■ **Si te gustan las series de adolescentes y además eres fan de Superman, te vas a encontrar muy a gusto en Smallville.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 46 €
Discos: 6
Idiomas:
- Dolby Digital Estéreo: Español, Inglés, Alemán

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Christopher Reeve: El hombre de acero.
- Más rápido que una bala.
- Efectos visuales FX.
- La crónica de Chloe.
- Comentarios del productor, del director y de los actores...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB






■ **Si es que no hay dos sin tres...**

Scary Movie 3

"Scary Movie 3" parodia éxitos de taquilla como "Señales", "Los Otros", "The Ring", "Matrix Reloaded", "Hulk", etc, mezclándolas para dar lugar a una disparatada comedia donde la risa siempre está presente. La historia comienza cuando una periodista descubre lo que parece ser una invasión alienígena mezclada con unos extraños entes que amenazan a todos los que conoce.

■ **Humor absurdo, diálogos surrealistas... si te gusta el humor "tonto" vas a disfrutar como un enano. El resto, mejor abstenerse.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 22 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Italiano, Alemán

Subtítulos:
- Español, Inglés, Alemán, Italiano, Inglés para sordos

Extras
- Comentarios en audio.
- Escenas eliminadas y ampliadas.
- Cómo se hizo (en plan cómico).
- Cómo se hizo...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB

Huevos de Pascua (Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Colección El Padrino:

➔ VÍDEO SORPRESA:

En el quinto disco, ve al menú de idiomas, marca el globo invisible que hay a la derecha y verás un vídeo multilingüe muy divertido.

➔ LOS SOPRANO:

En ese mismo disco, ve a los créditos, pulsa dos veces "Siguiente", señala luego la flecha que hay en la parte inferior entre "anterior" y "siguiente" y pulsa Enter. Verás una escena inédita de la serie de mafiosos "Los Soprano".



➔ HOMENAJE A MARLON BRANDO DEL EQUIPO:

También en el quinto disco, ve a "Árbol de Familia" y selecciona la rama "Santino". Señala la foto de Sonny adulto y pulsa Enter. Verás una prueba de cámara de James Caan en la que imita a Marlon Brando.

28 días después

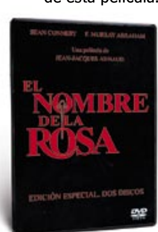
➔ TERCER FINAL:

Métete dentro de "Contenidos Especiales" y después en "Finales alternativos". Verás un pequeño triángulo en la parte superior de la pantalla. Ilumínalo y pulsa Enter para ver los storyboards de lo que la película podría haber sido si los soldados no hubieran aparecido al final en la historia.

■ **Crimenes, un detective nada usual, una conspiración...**

El Nombre de la Rosa (Ed. Especial)

Si hablamos del juego "La Abadía del Crimen" es posible que muchos sepan ya de qué va la historia de esta película. Un franciscano llega a un monasterio apartado en plena Edad Media para esclarecer unos misteriosos asesinatos en el lugar. Sus métodos de investigación le llevarán a descubrir un terrible secreto, por el que incluso la Inquisición está dispuesta a matar...



■ **Si te gustan las películas de crímenes, no te la pierdas.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 18 €.
Discos: 2
Idiomas: • Dolby Digital 5.1: Inglés. Dolby Digital Mono: Español
Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Análisis de la película: Entrevistas, fotos, Documentales.
- De la novela al cine.
- Recreando la Edad Media.
- El libro perdido de Aristóteles.
- Anotaciones y comentarios del storyboard...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

■ **Dar cera, pulir cera**

Karate Kid: La trilogía

Parece que está de moda rescatar viejos clásicos en DVD y ahora le ha llegado el turno a las tres primeras entregas de "Karate Kid". Daniel Larruso y el señor Miyagi, aprendiz y maestro respectivamente harán frente a todos los obstáculos que la vida va poniendo frente a ellos a través de la filosofía del Karate.



■ **Falta la última entrega y los extras flojean.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 29,99 €.
Discos: 3
Idiomas:
- Dolby Surround: Español, Inglés, Italiano, Francés, Alemán.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Italiano, Portugués, Búlgaro, Sueco...

Extras:
- Trailer de cine.
- Trailers promocionales.
- Compatible DVD-ROM.
- Juegos interactivos.
- Filmografías.
- Documental.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: R






¡¡Sorteamos 10 juegos para PS2 Colin McRae 2005!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "play69 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Colin McRae 2005* para PS2 que Codemasters y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

PRUEBA SILÁBICA

BUSCAMOS AHORA UNO DE LOS NUMEROSOS CIRCUITOS QUE CONFORMAN LA TEMPORADA. Para ello, rellena la casilla central con una sílaba que te permita formar las tres palabras de cada bloque. Con las cuatro sílabas obtendrás el circuito que te pedimos.

DES		TAR
RE	1	TE
SO		TE

DES		TE
ES	3	CHA
EN		NAR

MA		RIA
E	2	REO
HOR		RA

BA		NES
SA	4	BRE
HOR		RA

SOLUCIÓN: ____ ____ ____ ____

HUMOR

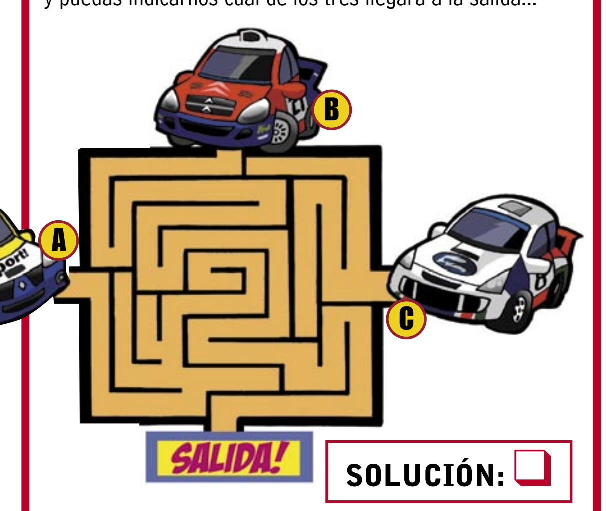




PASATIEMPO CONCURSO

ENCUENTRA LA SALIDA

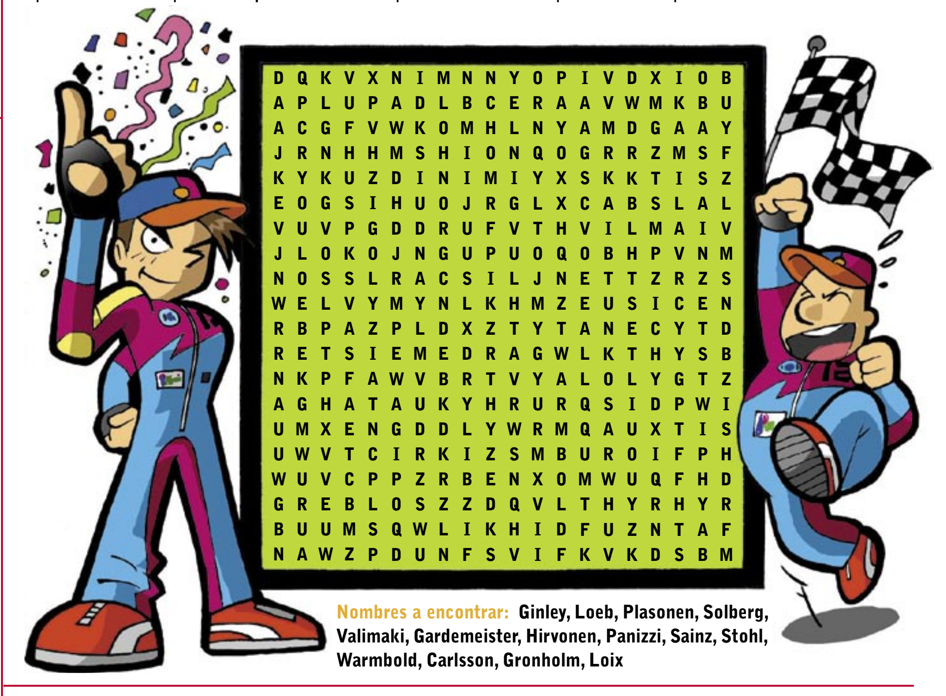
CONOCER EL RECORRIDO ES BÁSICO PARA HACER UNA BUENA CARRERA, PERO ESTOS COCHES LO DESCONOCÍAN... Quizá tú lo descubras y puedas indicarnos cuál de los tres llegará a la salida...



SOLUCIÓN: ☐

SOPA DE LETRAS

NO TENDRÁS PROBLEMA, COMO AFICIONADO AL MUNDO DEL RALLY, en buscar en nuestra sopa de letras los nombres de catorce pilotos que compiten esta temporada en este apasionante campeonato. ¡Hasta nuestro querido Carlos ha querido estar presente!



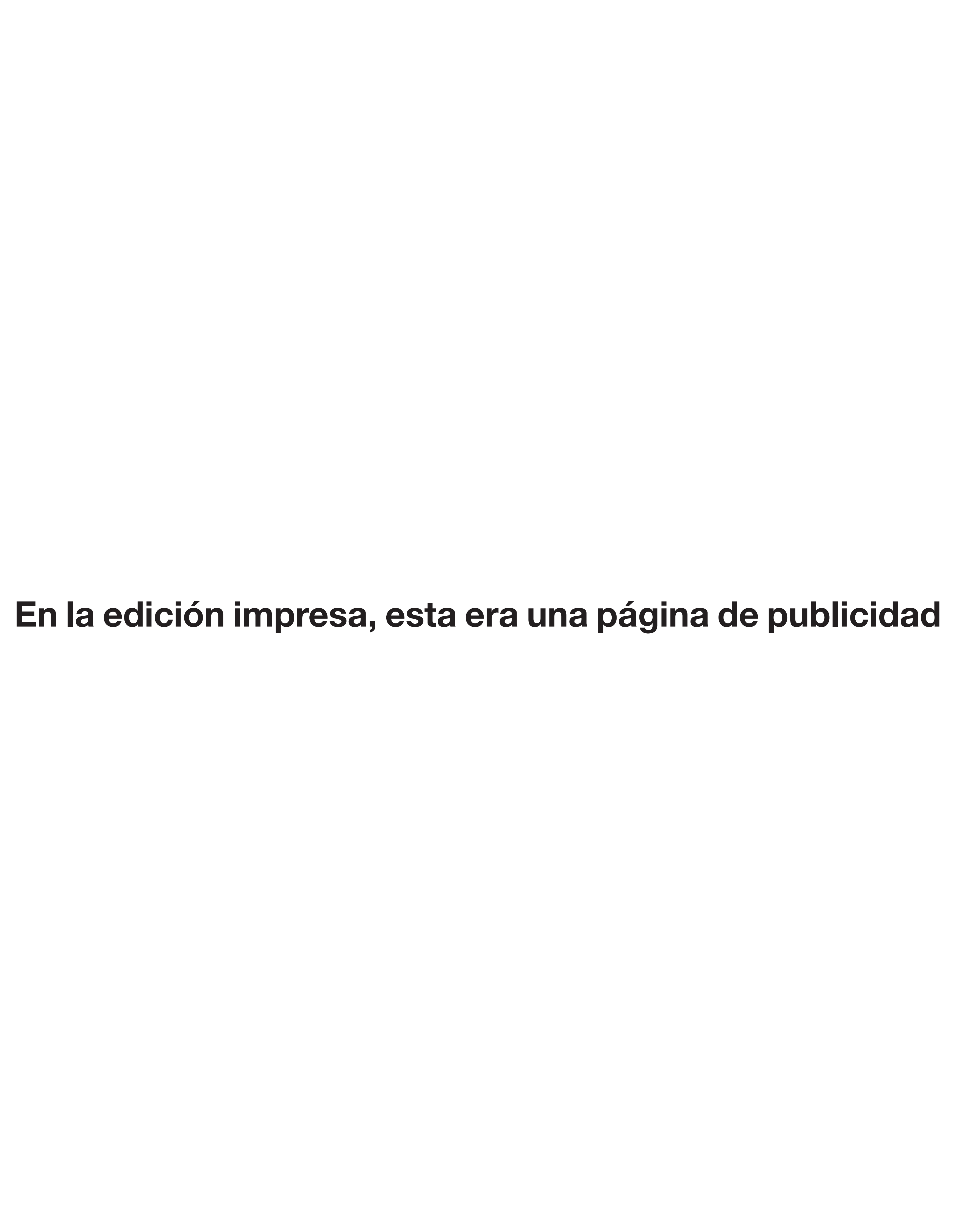
Nombres a encontrar: Ginley, Loeb, Plasonen, Solberg, Valimaki, Gardemeister, Hirvonen, Panizzi, Sainz, Stohl, Warmbold, Carlsson, Gronholm, Loix

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play69 respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play69 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de septiembre al 16 de octubre de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL **15** DE OCTUBRE

COMPARATIVA
→ FIFA 2005 VS PES4
Descubre las novedades de los dos mejores juegos de fútbol de PS2 y cuál se adapta mejor a tus gustos.

SUPLEMENTO
→ LOS BOMBAZOS DE ESTAS NAVIDADES
Entérate de qué juegos van a partir el bacalao este año: los mejores avances de los juegos más esperados. Y con sorpresa.

GUÍA
→ RESIDENT EVIL OUTBREAK
No te quedes sin conocer todos los finales y los secretos de esta genial aventura.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Toca Race Driver 2, Pro Evolution Soccer 4, Ratchet & Clank 3, WRC 4, Larry Magna Cum Laude, Tony Hawk's U2...*

→ PREVIEWS
En nuestro Suplemento encontrarás nuestras primeras impresiones de juegos tan esperados como *Prince of Persia 2, Jak III, Killzone, The Getaway 2, Mortal Kombat Deception, Need for Speed Underground 2, The Urbz...*

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

NOVEDAD
→ ESDLA: LA TERCERA EDAD
Sé el primero en descubrir las muchas posibilidades de este divertido RPG basado en *El Señor de los Anillos.*



→ PERIFÉRICOS
Si estás pensando en comprar un juego de coches, atento: te hemos preparado una comparativa con los mejores volantes del mercado.

→ GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías completas

→ GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos de PS2, comentados y puntuados.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero.
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2004

Printed in Spain

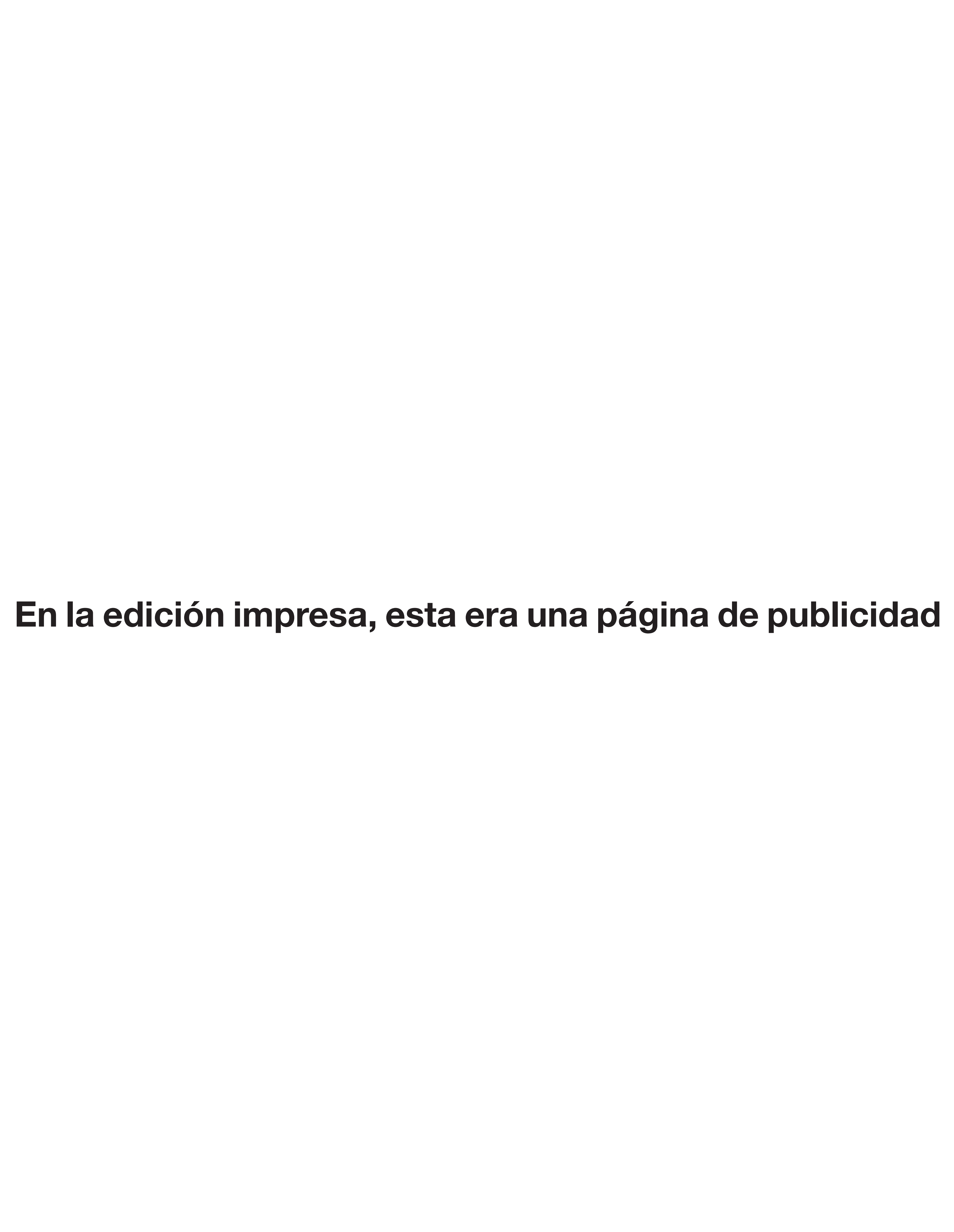
Publicación controlada por OJD

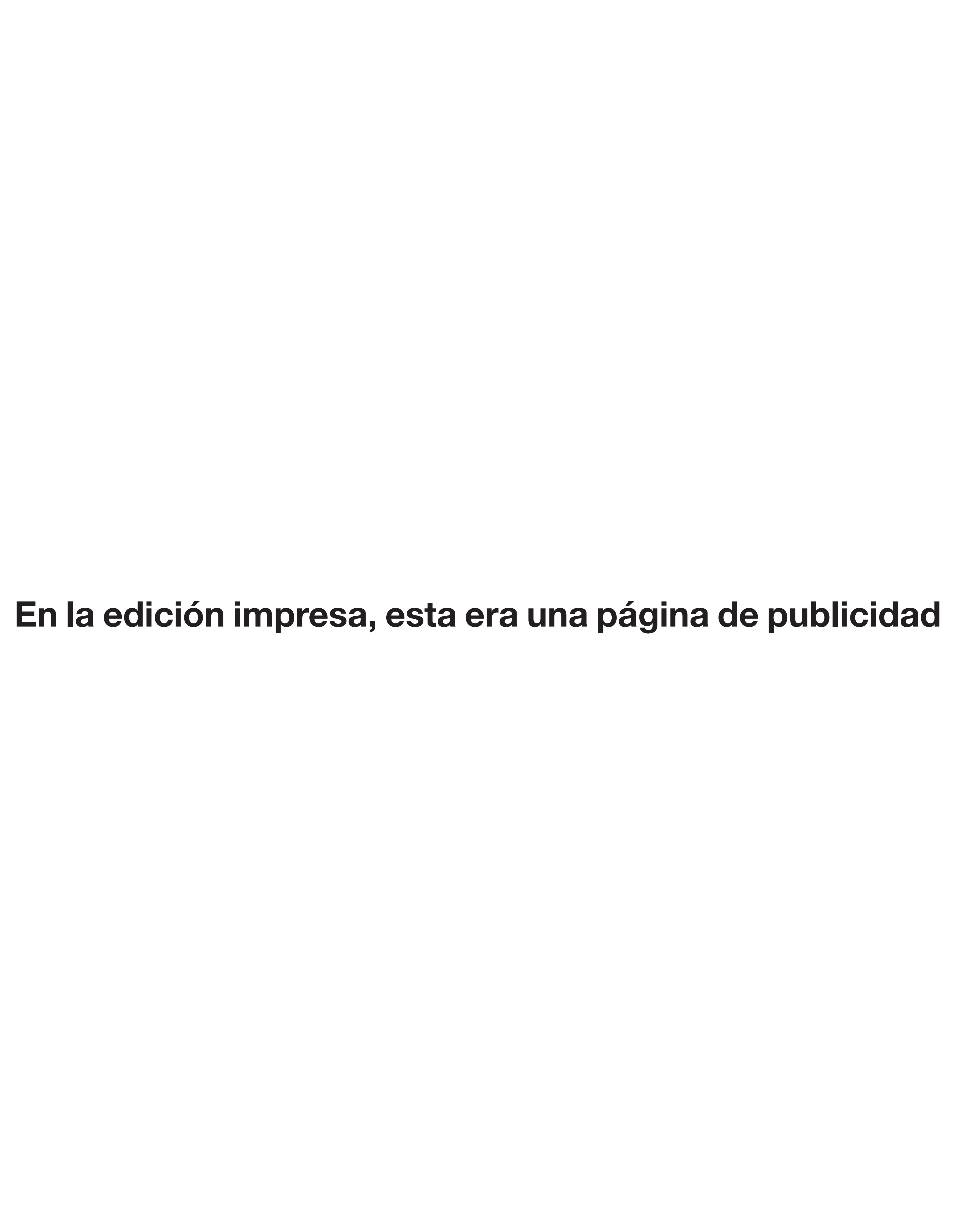
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 | Nº34

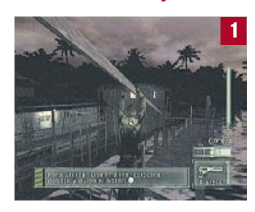


Splinter Cell
Pandora Tomorrow

Mapas • Consejos • Armas • Enemigos

Una nueva amenaza en forma de virus letal amenaza el mundo. Sam Fisher, el espía más letal y silencioso, es el encargado de evitarlo en una nueva aventura en la que tendremos que hacer gala de toda nuestra habilidad en el arte del sigilo y la infiltración. Aunque para el Gobierno no existes para nosotros sí, así que te hemos preparado esta fantástica guía para que puedas llegar hasta el final de tu misión sin problemas.

01 DILI, TIMOR


1


2

• Infíltrate en la embajada.
Avanza de frente y sube a la **pasarela de madera**. Corre a la derecha hasta una escalerilla que lleva a un nivel superior. Allí verás una **tirolina** a la que engancharte para deslizarte a la siguiente pasarela **(1)**.

Nada más aterrizar, busca sobre ti una **barra metálica** a la que engancharte. Avanza colgado a ella y en el tramo final **sube las piernas** para seguir avanzando. Déjate caer y ve hacia la derecha hasta que des con una puerta. Entra (**usa el cable óptico** antes de abrirla para conocer como funciona) **(2)** y **deja la estancia a oscuras** reventando la **lámpara** que cuelga del techo de un balazo. Sigue adelante y abre la siguiente puerta **usando la ganzúa** y sube por la tubería que verás adosada en una esquina **(3)**. En el rincón de la izquierda verás una **trampilla** por la que bajar. **(CHK 01)**

• Dispara a la luz que hay sobre el lugarteniente de la guerrilla. **Activa la visión nocturna** y sal de la habitación al exterior. Baja las escaleras y **pasa por debajo** de la pasarela que hay un poco más adelante a la izquierda. Sigue y, antes de volver a bajar al suelo desde otra pasarela, coge de unas cajas **munición de 5.72 mm (4)**. Para pasar por la pared de enfrente ponte de pie y pega la espalda a ella. En el extremo contrario hay un **soldado** sentado. **Usa el movimiento** que se te indica para pasar al lado derecho sin que te vea y **dispara al farolillo** del lado izquierdo **(5)**. El guardia irá a ver qué ha pasado. Aprovecha para **acercarte a él** por la espalda y dejarle K.O. **Esconde el cuerpo** y activa la **visión térmica**. **(CHK 02)**

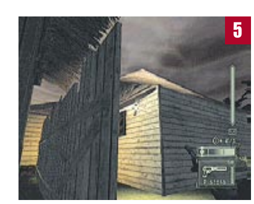
Se te avisará por radio de la existencia de minas sólo unos metros por delante de ti **(6)**. Para **evitar el primer grupo** (las verás como unos círculos en el suelo que destacan

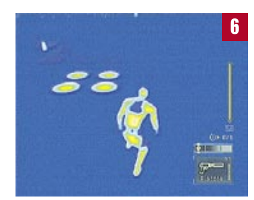
LAMBERT DICE:

- **La oscuridad es tu aliada. Dispara a todas las fuentes de luz que te encuentres, pero sin llamar la atención de tus enemigos.**
- **Camina el 90% del tiempo agachado. En raras ocasiones necesitarás correr y así además evitarás hacer demasiado ruido y exponerte ante tus enemigos.**

3


4





por su temperatura) **pasa pegado** al lado derecho. El segundo podrás evitarlo si te **subes a la caja** y de ahí te agarras a la **cornisa** del edificio de la izquierda **(7)**. Desplázate a la derecha y déjate caer al final. Entra en el edificio y sube por las **escaleras** del fondo. Verás en el lado derecho un **pivote** que usar para **bajar por el hueco** del suelo haciendo rapel. Ya en el suelo, sal por la puerta a tu espalda. **(CHK 03)**

PARTE 2

Sal por la puerta de enfrente y sigue por la derecha. Estarás entre **dos paredes muy juntas** entre si. Si saltas y, justo en la parte más alta

Mapa 01

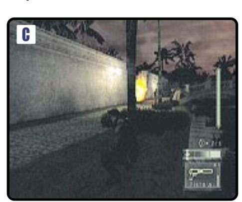
Estás en una de las orillas de un pequeño riachuelo. Debes llegar a la puerta del fondo en la orilla opuesta. La zona está vigilada por un solo guardia que patrulla en la orilla de enfrente. Para evitar ser detectado, camina entre las plantas que cubren el río y no hagas ruido al desplazarte. (CHK05)



Métete en el agua muy despacio, sin hacer ruido. Avanza hacia el puente que cruza el río caminando entres las plantas acuáticas que hay a tu alrededor.



Espera a que el guerrillero esté lejos y dispara, siempre oculto y usando la visión térmica, al foco del puente. Si tu enemigo se mosquea, espera unos minutos quieto.



Espera en el extremo norte del río a que el guerrillero te dé la espalda y se aleje. Dispara entonces a la bombilla que hay sobre la puerta y corre hacia ella para entrar después en el edificio.


Punto de partida

Final


Luces





Luces interactivas — Cámara — Enemigo y recorrido — Civil

ARMAS Y UTENSILIOS

• PISTOLA SC: equipada con un silenciador, resulta especialmente eficaz contra enemigos en las distancias cortas y a la hora de destruir focos de luz cercanos sin hacer ruido.



• GRANADA DE FRAGMENTACIÓN: una granada clásica que te vendrá muy bien para librarte de varios enemigos a la vez cuando el hacer ruido no sea un problema. Procura lanzarla lejos de ti.

• GRANADA FLASH: un tipo de granada aturdidora que, una vez lanzada, produce un fogonazo que ciega a todo aquel que tuviese los ojos abiertos en ese momento. Lánzala equipado con la visión térmica.

• GRANADA CHAF: Una vez lanzada, inutiliza los equipos electrónicos en un pequeño radio a su alrededor. Sirve para dejar inoperativas las cámaras de seguridad durante unos segundos

• INTERFERIDOR: aparato que permite neutralizar las cámaras de seguridad durante unos segundos. Has de apuntar contra ellas como si empuñases una pistola.

• CÁMARA DE SEGUIMIENTO: una mini cámara adhesiva que puede ser lanzada mediante el rifle hasta lugares lejanos. Te permitirá ver y oír cosas sin exponerte.

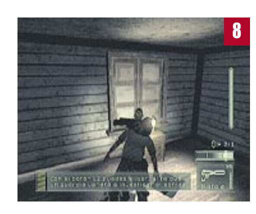
• CÁMARA SEÑUELO: lo mismo que la anterior, pero además viene equipada con un señuelo sonoro y una carga de CO2 que dejará inconsciente, una vez liberada, a todo aquel que ande en sus proximidades.

• RIFLE SC20K AR: con silenciador opcional, es tu mejor opción contra todo lo que esté más lejos de 15 metros gracias a su mira telescópica. Su potencia y cadencia de fuego la convierten en una arma casi perfecta.





7



8



9

del salto, vuelves a hacerlo, Sam se agarrará con las piernas y **quedará suspendido** a cierta altura. Muévete al lado derecho y salta para alcanzar la **terraza** de la izquierda. Agáchate y **entra en el edificio**. En la primera sala de la derecha veras un **armario**. Pégate a el y **silba** un poquito (L2). El **guardia** del pasillo se acercará y podrás **dejarle K.O.** por la espalda sin que te vea **(8)**. Avanza y escucha las instrucciones de Lambert para luego **dejarte caer por la terraza** que hay más adelante hacia la orilla de un riachuelo. **(CH04). MAPA 1**

Desbloquea con la ganzúa la siguiente puerta y escucha a Lambert. Pillar al tipo que hay fuera no puede ser más fácil: sólo has de **acercarte por su espalda** en silencio **(9)**. Cuando lo agarres **llévatelo al callejón** de la izquierda **e interrógalo**. Cuando acabe de "cantar", déjalo y permanece ahí escondido. Un colega suyo saldrá a investigar. No te molestes y **espera a que vuelva a entrar** en la casa, momento en el que puedes **acercarte a la tubería** que hay frente a la casa para subir hasta la siguiente zona. **(CHK05)**

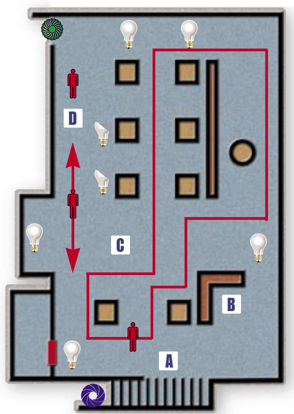
PARTE 3

• Encuentra a Douglas Shetland y habla con él.
• Dispara a la luz que hay sobre el lugarteniente de la guerrilla.
• Infíltrate en la embajada.

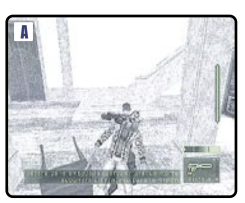
Escucha las **nuevas instrucciones** y sube por las escalerillas del **andamiaje** de enfrente. Una vez arriba, agáchate y camina muy despacio de frente y pegado a la pared. Pasaras sobre unos **cristales rotos** y bajo una ventana vigilada por un soldado enemigo **(10)**. Enseguida oirás y verás cómo se las gasta Sadono con los rehénes, pero de mo-

Mapa 02

Estas en un enorme salón vigilado por tres soldados y tienes que llegar al fondo evitando que te vean a toda costa. La estancia está plagada de obstáculos que deberías aprovechar en tu favor. El silencio es fundamental, así que ve siempre agachado y despacio. Bajando las escaleras a la izquierda hay una sala en la que encontrarás un botiquín.

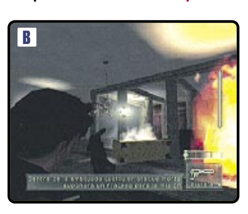






A

Baja por las escaleras en silencio y espera a los pies a que se acerque el enemigo que hace ronda por toda la sala. Cuando te dé la espalda, déjalo K.O. rápidamente.



B

Camina despacio hacia la barra del bar de la derecha. Desde ella apunta con cuidado a la lámpara de "araña" en mitad de la sala y dispara para dejar esa zona a oscuras.



C

Desplázate hacia esa zona y, sin que te vean, dispara a la luz que hay sobre los otros guardias. Busca refugio en un lugar oscuro y espera a que se tranquilicen.



D

Avanza agachado y pegado a la pared de la izquierda hasta llegar a su altura. Si la zona esta completamente a oscuras (como debería) ni te verá cuando caigas sobre él.







mento no puedes hacer nada. Pega la espalda a la pared cuando se vaya y **desplázate a la derecha** hasta el marco de la puerta. Levántate entonces y **haz un giro SWAT** a la derecha para llegar al otro lado del marco **(11)**. Agáchate y sigue hasta quedar fuera de la vista del soldado que vigila la sala donde estaba Sadono. En el extremo derecho hay un **tubería a la que engancharte** para seguir avanzado. **(CHK06)**

Sigue y descuélgate hasta una terraza para encontrar otra **tubería** a la derecha. Suéltate entonces y aterrizaras en el **balcón** de la habitación donde esta **Douglas**. Entra en ella muy despacio y **pilla por la espalda al enemigo** que está pegándole **(12)**. **Oculta el cuerpo** en un lugar oscuro, coge su **mochila**, y habla con nuestro amigo.

• Busca a Ingrid Karlthson y enséñale el mensaje del Pingüino Atormentado para que lo traduzca.

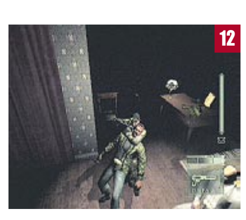
Con la nueva información en tu poder, coge la **munición de 5.72 mm**. de encima de la mesilla y abre la puerta de la derecha tras **mirar con el cable óptico**. Hay un tipo dándote al espalda mirando por la ventana y podrás **dejarlo K.O.** con facilidad si no haces ruido al **caminar sobre los cristales** que le rodean. Camina pasillo abajo hasta que el inicio de una escalera que lleva al piso inferior. Antes de bajar, **dispara a la lámpara** que cuelga sobre ella. **(CHK07)**. **MAPA 02**

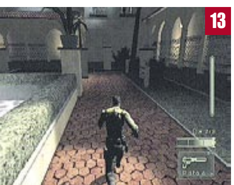
Avanza por el pasillo del fondo y atraviesa la puerta que hay al fondo a la derecha. **(CHK08)**

Estás en un enorme patio y tu superior te pondrá al tanto de la situación. Para cruzar hasta la base de la torre donde está Ingrid, tienes que **avanzar bajo el haz del luz** del foco que vigila el patio. Acércate a las escaleras y espera a que se acerque, para luego seguirle al otro extremo **sin salir de su contorno (13)**. En cuanto estés junto a las escaleras del fondo, corre hacia ellas. A la izquierda hay **dos ametralladoras**, ignóralas. Entra en la torre por la puerta de la derecha y sube al segundo piso. Avanza despacio y **coge por la espalda al guardia** asomado a la ventana (**cuidado con el ruido** de los cristales rotos). Cruza la puerta de la izquierda y darás con Ingrid. **(CHK10)**

• Desactiva los deflectores para permitir la extracción.

Tras la conversación, ignora la ruta de escape que se te ha dado por radio y pasa por la puerta que tienes enfrente. **Dispara a la luz** del techo y sal por la ventana para caer sobre un **tejadillo**. Ve a la iz-





• PROYECTILES NO PERFORADORES: balas de goma que causan conmoción al impactar contra el cuerpo de tus enemigos. No matan y resultan completamente silenciosas.

• DARDOS ELÉCTRICOS: proyectiles que te permitirán dejar K.O. a enemigos y civiles sin causarles daño y completamente en silencio. Aprovéchalas.

• GANZÚA: te permitirá abrir algunas de las puertas que encontrarás cerradas a lo largo de tus misiones. Muy fácil de usar.

• CABLE ÓPTICO: con este artilugio podrás espiar por debajo de las puertas para ver qué se cuece tras ellas antes de que sea demasiado tarde. Incluso podrás usar la visión nocturna y térmica con él.



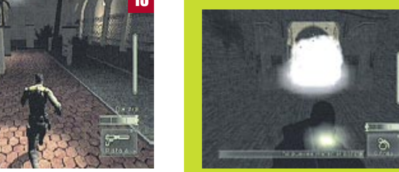
• VISIÓN TÉRMICA: unas lentes especiales que te permitirán detectar el calor que emanan todos los cuerpos (en diferente medida). Ideal para detectar enemigos en la oscuridad y, sobre todo, cuando haya demasiada luz o humo.

• VISIÓN NOCTURNA: con ella, la luz que te rodea se ve amplificada hasta limites insospechados, permitiéndote distinguir tu entorno en la más absoluta oscuridad.

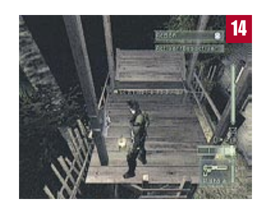
• MICRÓFONO LÁSER: Gracias a él podrás escuchar conversaciones a grandes distancias. No lo usarás mucho durante el juego.

• MINA DE PARED: mina equipada con un sensor de movimiento que estalla en cuanto alguien pasa por su lado. Ideal para acabar con enemigos que realizan patrullas.

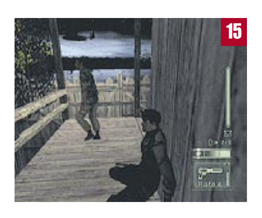
• BOTE DE HUMO: lanzados desde el rifle, son útiles para desarmar y neutralizar a grupos de enemigos durante unos segundos. Úsalos equipado con la visión térmica.



quierda y **usa la chimenea** para bajar haciendo rapel a la parte trasera de la embajada. Un **guardia** patrulla en la zona abierta de enfrente. Cuando este en el lado izquierdo avanza al extremo derecho. Se acercará en un momento dado y te dará la espalda unos segundos. **Noquéale** y ve al extremo contrario. Verás una **torreta de madera** con el deflector. Antes de subir **dispara al farolillo**. **Desactívalo (14)** y baja para seguir por el único camino. **Deja la zona a oscuras** y espera hasta ver a otro guardia. Si aguardas en el extremo derecho de la calle, tendrás unos segundos



para acabar con él de un disparo cuando esté cerca. Enfrente esta la **segunda torreta**, así que desactívala. Sube a la pasarela de madera que bordea la casa de la derecha y pega la espalda a la pared. Ve a la esquina y aguarda a que



aparezca un soldado **(15)**. Se dará media vuelta, sin verte y regresará al otro extremo de la pasarela. **Síguele en silencio al embarcadero**. Se quedará quieto unos segundos de espaldas; líbrate de él. **Monta en el bote** para acabar la misión.

02 LABORATORIO CRIOGÉNICO SAULNIER

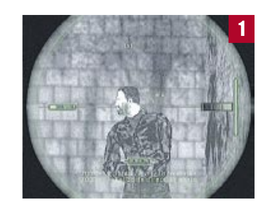
• Infíltrate en los laboratorios Saulnier siguiendo las vías de una línea de metro abandonada.

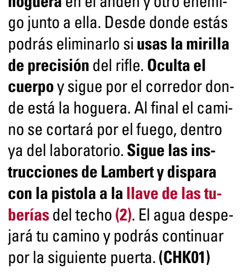
Baja por las escalerillas de enfrente y aterrizarás en un **túnel**. **Dispara al farol** que hay junto a ti y luego (usando el rifle) al del fondo, en el túnel más amplio. **No te muevas** y espera a que el **guardia** que patrullaba esa zona se acerque a investigar. **Elimínale** de un disparo **(1)** o acercarte a él y noquéalo (cuidado, si el metro pasa en ese momento su luz te descubrirá).

Sigue después hacia la izquierda y "apaga" la luz del techo de un balazo. Sube al andén y entra en el **vagón de tren abandonado**. Avanza y **dispara al farolillo** que hay casi al fondo. Sortea los **barriles** y espera. Desde el fondo aparecerá un enemigo haciendo su ronda. **Acaba con él sin que dé la alarma y den-**

LAMBERT DICE:

- **No olvides esconder en lugares oscuros los cuerpos de tus victimas. Si los encuentran tus enemigos, darán la voz de alarma.**
- **Las alturas resultan muy peligrosas si no andas con cuidado. Procura descolgarte desde los salientes en lugar de dejarte caer directamente.**



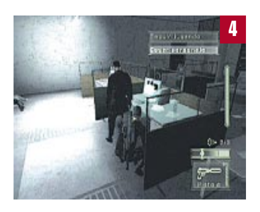


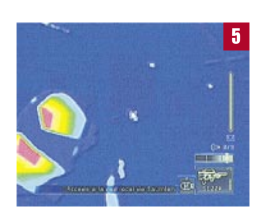
tro del vagón. Lo mejor es un disparo del rifle en la "azotea". Luego ve hacia el fondo del tres, pero sin bajar de él. A la izquierda verás una **hoguera** en el andén y otro enemigo junto a ella. Desde donde estás podrás eliminarlo si **usas la mirilla de precisión** del rifle. **Oculta el cuerpo** y sigue por el corredor donde está la hoguera. Al final el camino se cortará por el fuego, dentro ya del laboratorio. **Sigue las instrucciones de Lambert y dispara con la pistola a la llave de las tuberías** del techo **(2)**. El agua despejará tu camino y podrás continuar por la siguiente puerta. **(CHK01)**

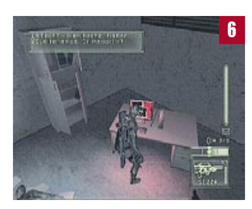


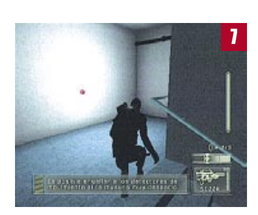
Apaga las luces de la sala en la que estás y usa el cable óptico para mirar detrás de la siguiente puerta. Verás a un enemigo patrullar una **sala con dos estanterías** en el medio. Lo más importante son las dos **lámparas** del techo y la **cámara** que vigila desde la otra esquina contraria. Cuando tu enemigo se aleje, **entra en silencio** y **dispara a los dos tubos de neón** del techo. Si el soldado se mosquea por el ruido sal y espera a que se tranquilice. Con esa zona ya a oscuras, **entra cuando no te vea** y espérale en la esquina de la izquierda, tras un pequeño armario. En cuanto te dé la






5


6

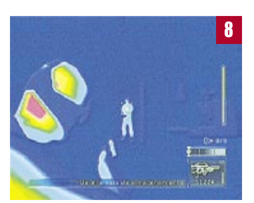

7

espalda **déjalo K.O.** (3). **Oculta el cuerpo** y coge de la mesa **munición de 5.56 mm**. Tras la siguiente puerta hay una amplia sala con **dos guardias** más. Entra cuando veas que el que patrulla no anda cerca y **vuela de un disparo la luz** que hay más cerca de ti. Espera a que se tranquilicen y luego entra en cuanto el que hace patrulla te dé la espalda. Deberás **dejarlo fuera de juego dentro de la zona oscura**, o su compañero del otro extremo te verá (hazte con su **mochila**). Este último caerá si te aproximas por la espalda y en silencio, Hay que permanece inmóvil (4). Sal por la puerta y **guarda la partida**. **(CHK02)**

PARTE 2
Coge la **munición de 5.56 mm** del suelo y usa el **botiquín** de la pared si quieres. **MAPA 03**

Abre la puerta de la izquierda usando la ganzúa y prepárate. **(CHK03)**

• Entra en la intranet de Saulnier para que Grimsdottir pueda investigar la actividad terrorista.
Ante ti hay una puerta que lleva hasta un pasillo. En el lado izquierdo de éste, encontrarás unas **sala con grandes ventanales** (que dan al pasillo donde tu estás) y **dos terroristas** dentro intentando destruir los ordenadores. Tienes que darte

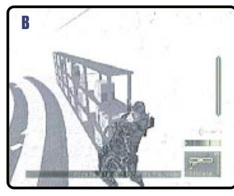

8

Mapa 03

Debes superar esta enorme sala de los laboratorios buscando la forma de neutralizar a tres terroristas en mitad de la oscuridad. La rapidez es fundamental en todo momento, igual que el esconder los cuerpos. Con suerte, no tendrás que apretar el gatillo más que una vez, así que presta atención.


A

Nada más entrar, corre hacia la zona central de la sala y dispara a los tubos fluorescentes del techo. En ese mismo instante entraran desde el fondo tres terroristas.


B

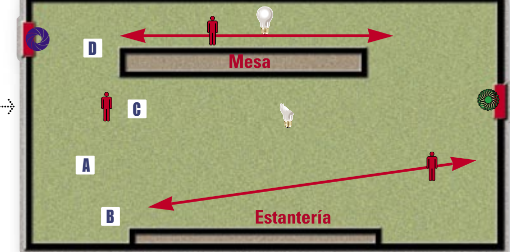
Camina en silencio hasta la pared de la derecha, junto a la estantería y espera. Uno de tus enemigos, irá hacia allí y se quedará a sólo un par de metros de ti. Noquéalo.


C

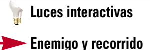
Tu segundo enemigo está a tu izquierda y el tercero da vueltas por la sala. Camina agachado hasta estar detrás del que está quieto y, cuando el otro se aleje, golpéale en la nuca.


D

Muévete solo unos metros hacia la puerta de entrada y espera en la oscuridad al último terrorista. Cuando se dé la vuelta para alejarse de ti, abalánzate sobre él.






prisa. **Abre la puerta** de pie y prepara el rifle con los botes de **gas lacrimógeno**. Apunta al ventanal y dispara una vez para romperlo. Lanza dentro el bote de gas y activa la **visión térmica (5)**. Ahora no tienes más que acabar con tus oponentes mientras actúa el gas.

Ya dentro, coge de la mochila de uno de los terroristas, munición de 5.56 mm y de 5.72. Ante de usar el ordenador de la esquina, **oculta los cuerpos** y sal al pasillo. Revienta los dos **tubos de neón** del techo y observa las dos puertas de la pared izquierda. La primera lleva a un **botiquín** y la segunda está cerrada, aunque será tu próximo destino. Investiga ahora el **ordenador (6)** y sabrás que los terroristas han colocado una **bomba** en la sala de calderas (tras la puerta que está cerrada) que **estallará en un minuto y medio**.

- **Neutraliza la bomba de la sala de calderas.**
- **Accede a la base de datos de clientes de Saulnier, en sótano -2.**

Dirígete allí y espera a que los dos terroristas que la han puesto salgan y ocupen sus posiciones en el pasillo. Luego elimínalos a balazos aprovechando la oscuridad y **abre la puerta con la ganzúa**. Dentro encontrarás la **bomba que has de desactivar**. Sal al pasillo y cruza la puerta del fondo. **(CHK04)**

PARTE 3

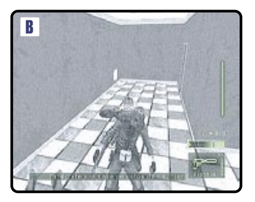
Sube la escaleras andando muy despacio para evitar que te detecte el **sensor del descansillo** y abre la puerta de lo alto **(7)**. **MAPA 04**

Mapa 04

Tienes que acceder a un ordenador especial que te dará la clave numérica para seguir avanzando, además de otros datos. La zona está llena de enemigos, así que afina tus movimientos. En la sala principal hay cámaras de vigilancia y, en uno de los pasillos, un mina sensible a los movimientos. En la primera sala del pasillo (pared izquierda), encontrarás un botiquín.



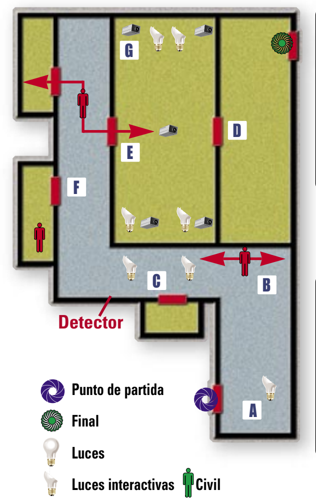
Nada más abrir la puerta, mira hacia el techo, saca la pistola con silenciador y dispara al tubo de neón para dejar la zona a oscuras. Si tardas mucho, te descubrirán.



Ve a la izquierda y verás a un terrorista haciendo ronda por el pasillo. Espéralo en la esquina, a oscuras, y cuando se dé la vuelta y se quede quieto, noquéalo.



Da un par de pasos hacia la izquierda y, sin llegar a acercarte a las ventanas del lado derecho, destruye las dos luces que cuelgan del techo. No hagas ruido.





Retrocede y entra por la puerta doble. Abre la siguiente a la izquierda y no te muevas. Dispara a una de las cámaras de sala y espera quieto.

Desde ahí apunta a la puerta del otro extremo con el rifle cargado con dardos eléctricos. En cuanto se se asome un terrorista, dispara.



Destroza las cámaras de la sala y sal por la puerta de enfrente. Entra en la sala de la izquierda y elimina al enemigo que hay allí de espaldas.

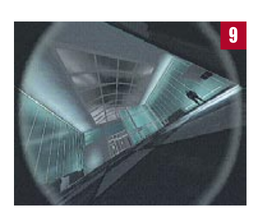


Con la zona despejada, entra en la sala de las cámaras y busca un ordenador en una esquina. Consulta sus archivos y obtendrás el código.

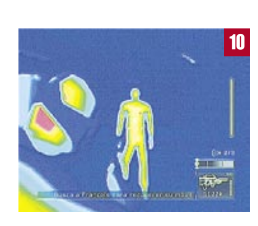
Lambert ha dejado anotada una clave en tu Ensat, y te vendrá bien para abrir la puerta que hay en el extremo izquierdo del pasillo Norte (introdúcela con el teclado numérico): **2457**. **(CH05)**

• Accede al área de laboratorios donde se almacenan los cerebros.
Estás en un pequeña **sala con material médico**. Al otro lado de la puerta de tu izquierda, en el pasillo, hay un **enemigo** al que debes eliminar. Ve agachado a la esquina contraria a la puerta por la que has entrado, de forma que quedes frente a la salida de la habitación. A la izquierda hay un **deflector médico** encendido. Reviéntalo e inmediatamente después **apunta hacia la puerta**, el terrorista entrará por ella y tú sólo tendrás que disparar **(8)**. Coge su **mochila**, **oculta el cuerpo** y sigue por el pasillo (despacio, hay un **sensor de movimiento** en la pared izquierda). Usa el **cable óptico** en la puerta de la derecha y verás unas escaleras y a un par de enemigos que corren hacia arriba. Espera a que desaparezcan y entra. Tendrás que **disparar a todos los tubos de neón** para que no te vea la **cámara** del descansillo y avanzar pegado a la pared de la derecha (y muy despacio) para no activar la **mina sensible** al movimiento que hay bajo dicha cámara. Abre la puerta del piso superior para llegar a otra zona. **(CH06)**

PARTE 4
Usa el cable óptico en la siguiente puerta y verás el enorme hall de los laboratorios. En ella **patrullan dos terroristas** (si usas la **visión térmica** los detectarás mejor). Espera a que tomen posiciones y entra cuando el que hace la ronda se aleje de la puerta **(9)**. Camina despacio y enseguida verás al **segundo enemigo**, en la zona central y junto a un ordenador. Camina hasta los primeros **sofás** del lado izquierdo, donde no te dará la luz (**vigila tu foto-sensor**) y espera a que el primer guardia quede fuera de la vista de su compañero (cuando se acerque a la cabina telefónica). **Usa los dardos eléctricos** del rifle y déjalo K.O. (lleva una **mochila** con **munición de 5.56 mm**). Acércate por la espalda al segundo terrorista y noquéalo. **Consulta el ordenador y obtendrás la clave 7562**; úsala en la puerta con teclado numérico a tu espalda, al final del pasillo (oculta antes los cuerpos). **(CK07)**

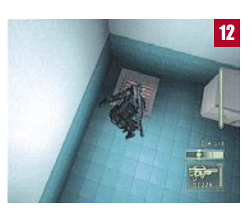

9

Escucha a tu jefe y coge los dardos eléctricos de la mesa del fondo (usa el **botiquín** de la pared si te hace falta). Atraviesa las cortinillas de la derecha y activa la **visión térmica**. La **niebla** que inunda esta sala **no te permitirá ver nada**, y por suerte tampoco al terrorista que patrulla. Cuando se acerque acaba con él con el SC20K rifle o la pistola SC **(10)**. **Oculta el cuerpo** y atraviesa la sala para llegar hasta una puerta cerrada. **Usa la ganzúa** y estarás sobre una pasarela colgante, en una enorme sala cubierta por la niebla y con dos terroristas al fondo. Para eliminarlos, **usa la mirilla telescópica del rifle** y dispárales en la cabeza, aunque **deberás ser muy rápido** si no quieres que salte la **alarma**. También puedes acercarte un poco, lanzar una **bomba de gas lacrimógeno** y luego dispararles usando la visión térmica. **Oculta los cuerpos (11)** y avanza para ver a la izquierda una sala. **Evita la mina** de la pared de la derecha o desactívala si quieres usar el **botiquín** que hay al fondo y luego entra la estancia. **(CH09)**


10

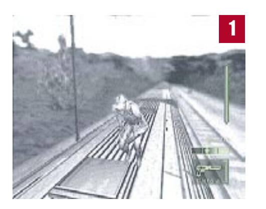
• Reúnete con Coen para la extracción
Busca en la esquina derecha del fondo una **trampilla** por al que bajar hasta un **conducto de ventilación (12)**. Por el otro extremo saldrás a la sala en la que nuestro amigo está escondido. **Habla con él** y coge la **munición de 5.56 mm** del suelo. **Tienes menos de un minuto para salir** de ahí antes que hagan saltar la sala por los aires. Súbete a la caja de la derecha y **cuélate en el conducto de ventilación** que hay en el techo. Avanza despacio y, en cuanto veas a tus enemigos debajo de ti, **lánzales un bote de gas lacrimógeno**.
Luego usa la **visión térmica** para eliminarles tranquilamente con el rifle **(13)**. Con todos ya muertos (y habiendo así salvado a nuestro informador) ve hacia la izquierda y abandona el conducto para, finalmente, salir a la calle.


11


12


13

03 FERROCARRIL DE HESPERIA





LAMBERT DICE:

- **Muchas de las zonas pueden ser resueltas de diversas formas, así que investiga. Aquí te daremos la más sencilla y rápida.**
- **Si quieres tumbar a un enemigo de un codazo, lo mejor es cogerle de lado. Si lo haces de frente necesitarás dos golpes y es posible que dé la alarma.**

• Busca a Norman Soth y habla con él.

Acabas de aterrizar encima de un **tren en marcha**. Avanza hacia la cabecera hasta encontrar la **trampilla** por la que entrar en el tren **(1)**. Nada más aterrizar **dispara a la luz del techo** que hay más cerca de la puerta frontal y espera a que entre un **tripulante** del tren. Noquéale, **coge su mochila** y pasa al siguiente vagón. Para seguir avanzando **tendrás que bajar por la trampilla** que hay en el suelo y descolgarte a los bajos del tren. **(CHK01)**

Avanza hacia la cabecera y encontrarás otra **trampilla** por la que volver al interior del tren.
MAPA 05

Cruza la puerta hasta el siguiente compartimiento y quédate quieto. Escucharás a uno de los tripulantes del tren hablar con un pasajero. Cuando hayan acabado, y el primero se vaya, **apaga las dos luces del techo** usando la pistola. Luego pasa al vagón de los camarotes y **pega la espalda a la pared de la derecha**. Para pasar por el umbral de la primera puerta sin ser visto, **usa una vuelta SWAT (2)**. Luego deten-

Mapa 05

Aparecerás en un vagón del tren con dos terroristas y varios civiles. No puedes dispar en el interior del tren ni dejar que te vean, por lo que tendrás que tener mucho cuidado. Acuérdate de esconder los cuerpos y dejar la mayor parte posible del tren a oscuras. Aún así, tendrás que actuar con extremo sigilo, especialmente al final de esta zona.



Dispara a la luz del techo nada más entrar en el vagón y luego pulsa el interruptor que verás en la pared para desbloquear las puertas de esta parte del tren.



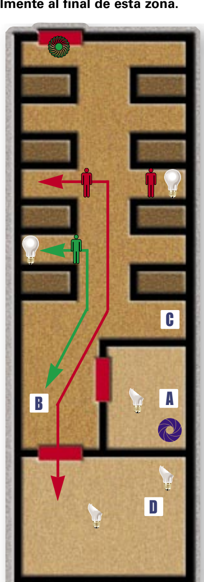
Sal al pasillo y busca justo a tu izquierda, en la pared de enfrente, el interruptor de las luces que iluminan la zona de asientos de tu derecha.



Corre hasta la zona de asientos y escóndete tras el primero de la fila de la derecha. Espera a que uno de los pasajeros pase junto a ti y, cuando se acerque al interruptor de las luces, noquéalo.



Esconde el cuerpo en la sección izquierda del vagón. Dispara a las luces y espera a que uno de los terroristas venga hacia ti. Aprovecha la oscuridad total para rodearle y dejarlo K.O. Coge su mochila.





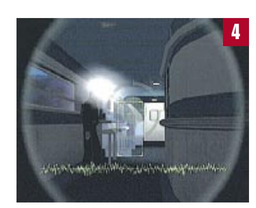


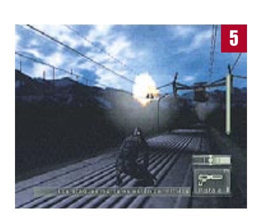







3


4


5

te antes de llegar al siguiente camarote. Su inquilino saldrá un segundo y volverá dentro. Continúa hasta que llegues al **camarote numero 18**. Usa el **cable óptico** en combinación con la **visión térmica** y verás a nuestro amigo Soth en el interior **(3)**. Abre la puerta y **habla con él**. Tras la escenita, usa el **ordenador** y sal al pasillo para **seguir a Norman** hasta el siguiente vagón, aunque **manteniendo las distancias**. Ya en el vagón restaurante, verás cómo se acerca a las cabinas del fondo. Equípate con el **micrófono láser** y apunta hacia él hasta que empieces a **escuchar la conversación (4)**. Mantén la posición hasta que acabe y, cuando cuelgue, **camina agachado hacia la barra de la derecha** y ocúltate tras ella. **(CHK02)**

• Localiza el Osprey en la cabecera del tren y sube al techo para la extracción.

En cuanto desaparezcan Soth y su guardaespaldas por la puerta, sal de tu escondite y **coge por la espalda al terrorista** del fondo. Noquéalo y coge su **mochila**. En ese momento oirás cómo **Soth da la alarma**. Por suerte, se te ha dado la quinta libertad (que puedes matarlos, vamos). Entra en el siguiente compartimiento y **busca un lugar oscuro**. Date media vuelta y dispara al tipo que entrará. Luego sólo te queda usar el **botiquín** de la pared si lo necesitas y **subir al techo del tren** mediante la escalerilla que hay en la parte central. **Ve hacia el Osprey** y observa cómo te echan una mano con cierto helicóptero enemigo **(5)**.

04 MERCADILLO DEL BARRIO DE GEULA

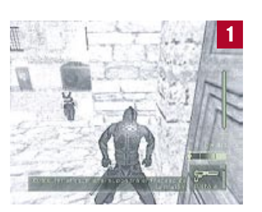
• Recoge el SCK20 en la tienda de Saul. Es un contacto de la CIA en Jerusalén.

Habla con tu contacto y ve hacia el fondo para subir por las **escaleras**. Asómate a la siguiente calle con cuidado, ya que hay un **policía** haciendo ronda. Espera a que se dirija a la **verja** del fondo y noquéalo. Toma la calle de la derecha y avanza pegado a la pared de la derecha. Al fondo hay un nuevo guardia, al que podrás noquear si **esperas en la oscuridad** y sales detrás de él cuando inicie su ronda hacia las escaleras del fondo **(1)**. Ten en cuenta que **has de neutralizarlo antes de que llegue a la escalera**. **(CHK01)**

Pégate a la pared de la izquierda y dispara a la luz de la derecha, junto a la escalinata. Tras la esquina hay un nuevo **policía** que iniciará su ronda en cuanto asomes tu cara. Espera quieto y **apaga la luz** que había sobre él. Su ronda transcurre por el corredor de más adelante y llega a una plaza. **Deja toda la zona a oscuras** y espera a que vuelva escondido en una esquina oscura. Te será fácil darle un codazo por la espalda y **ocultar su cuerpo**. Para que no te vean los rabinos sentados en la plaza, **avanza pegado a la pared** de la izquierda hasta el siguiente **callejón**. Busca en el rincón una **tubería** y sube por él hasta una **tirolina** que te llevará al otro extremo de la calle en un segundo. **Colgado de la cornisa**, ve hacia la izquierda hasta que ya no puedas más y quedes sobre una **plaza**. Un policía hará que un ciudadano salga de la plaza en la dirección en la que has llegado. Cuando el guardia comience su ronda, **déjate caer sobre un rotulo** y, de ahí, al suelo. Caerás bajo un **montón de cajas** que te permitirán llegar hasta la **trastienda** que buscas, solo a unos metros de ti, al fondo a la derecha (avanza sin exponerte a la vista del policía) **(2)**. **(CHK02)**

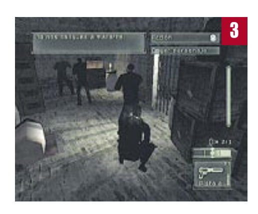
↘ LAMBERT DICE:

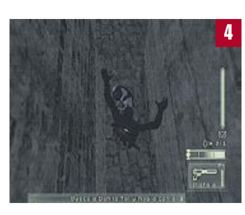
- **Evita que te vean los civiles en todo momento. En muchas ocasiones darán la voz de alarma y podrían hacer fracasar la misión.**
- **Usa la enorme variedad de artilugios a tu disposición. Todos resultan de enorme utilidad en ciertas ocasiones. Solo tienes que experimentar.**


1


2

Atraviesa la cortinilla y camina en silencio. Oirás a **2 ladrones** intentando atracar a tu contacto **(3)**. Te los encontraras a tu espalda, así que saca la pistola, dispara al primero y **espera a que el segundo tome a Saul de rehén**. Tienes unos pocos segundos para eliminarlo antes de que mate a tu amigo. **Agachado te será mucho más fácil** apuntar a la cabeza y acertar. Luego **habla con Saul y coge del escondrijo el rifle SCK20 AR, tres dardos eléctricos y dos proyectiles no perforantes**. Sal de la tienda por la otra puerta y toma el camino de la derecha y llegar a otra zona. **(CHK03)**





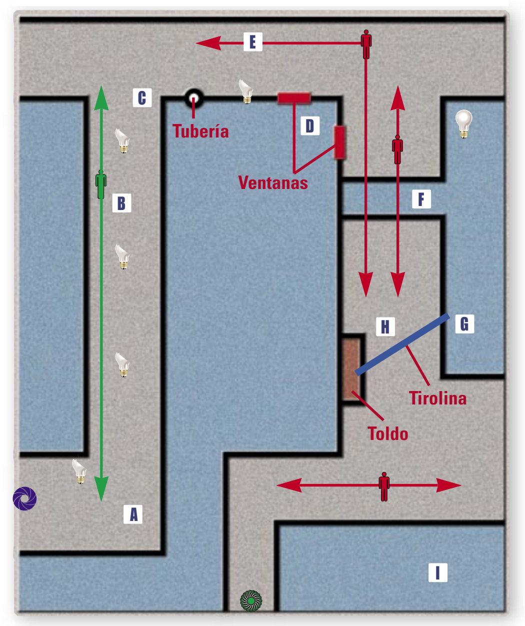
PARTE 2

• Localiza a Dahlia Tal cerca de la iglesia armenia.

Revienta la luz que cuelga sobre el estrechísimo **callejón** y acércate al final del mismo, pero no salgas. Salta para **quedarte colgado entre las paredes** y espera a que las **voces se callen**. **Dispara a la pared de enfrente** y espera a que el guardia que patrulla se acerque. Cuando pase debajo de ti, **déjate caer** y noquéalo **(4)**. Ve a la izquierda en la siguiente calle (para que no te vea el vecino, usa una **vuelta SWAT** delante de su balcón). **MAPA 06**

Mapa 06

Tendrás que atravesar algunas calles de Jerusalén, altamente vigiladas. Ya sabes que no debes usar ataques letales contra ninguno de los policías o civiles que pueblan la zona. Lo fundamental es evitar ser visto, tanto por unos como por otros, así que dispara al mayor número de luces posible. Asómate por las esquinas para ver que es lo que hay alrededor de ti y adoptar la mejor estrategia. (CHK04)







Espera a que la monja se aleje y usa entonces el rifle para disparar a los tres faroles que iluminan el pasadizo que hay frente a ti. Procura no fallar en tus disparos.

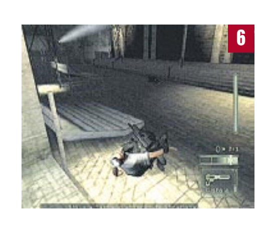


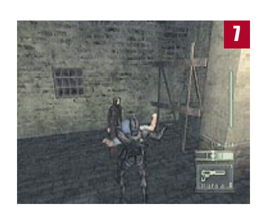
Aprovecha la oscuridad para acercarte a la monja de frente y pegado a una de las paredes. Puedes sorprenderla de espaldas o "atacarla" directamente de frente.



Pega la espalda a la pared y asómate para disparar a la luz que hay más adelante. Luego sube por la tubería que hay en la pared y avanza por la cornisa del tejado.


5


6

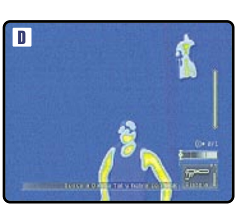

7

Estas en un callejón muy estrecho. Sal de él y verás a tu derecha un soldado de espaldas y quieto, así que acércate a él y **dale un codazo** desde su lado izquierdo. **Oculta el cuerpo** y camina de frente para asomarte a la calle de la derecha. A lo lejos hay **un guardia bajo una farola y un civil** dando un paseo. **Dispara al letrero luminoso amarillo** que hay tres metros antes del guardia y se acercará a investigar. Sorpréndele desde la zona oscura de la izquierda, junto a un puesto de madera. **Noquea al civil** y avanza un poco (**"apaga" todas las luces** que puedas de ese callejón. A la derecha hay una **plazoleta** con varias **farolas** en la que patrulla otro **policía**. Espera a que desaparezca de tu vista y corre **al callejón** del fondo, a la izquierda de la plaza. **Espera en la zona oscura** a que se acerque el guardia. En cuanto desaparezca en el lado derecho, sal en silencio y lo encontrarás de espaldas. **Cógelo por sorpresa y oculta el cuerpo** en el callejón. Luego **dispara las farolas** de la plaza y acércate a la esquina izquierda para dar con una **tubería** por la que subir hasta un arco de piedra. Úsalo para alcanzar la **cornisa** del lado derecho. Desde ella verás a **otro policía** patrullando por la calle. **Revienta la farola** más cercana y el foco del lado izquierdo, en el suelo, y que enfoca a la pared en la que estás. **Avanza por la cornisa** (tendrás que descolgarte un momento para continuar) y en el fondo espera a que el guardia te dé la espalda para pasar por la zona iluminada. Corre hacia la verja y salta por encima desde la cornisa. Luego salta hasta el suelo y abre la pequeña puerta. **(CHK05)**

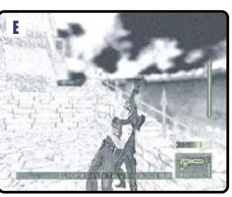
PARTE 3

• Reúnete con Dahlia Tal frente a la entrada de los almacenes de Shoshana.

Sal de tu escondrijo y busca en al pared de la derecha un **tubería** que te llevará a un **tirolina** con la que cruzar hasta el otro lado de la calle (5). Cuando aterrices, **apaga la luz** sobre ti con la pistola y busca tras la valla de tu izquierda a **Dahlia**. **Habla con ella** y sal por la puerta que te abrirá. Deja que se aleje y **busca un refugio en la oscuridad** junto a unos puestos de madera en ⇢


D

Déjate caer desde el extremo izquierdo hasta la ventana de más abajo para entrar en el piso. Espera un poco hasta que el vecino de enfrente se meta en casa.


E

Baja hasta la calle por la misma ventana y verás cómo uno de los guardias se ha desplazado hacia la izquierda. Si andas en silencio no te verá acercarte por su espalda.


F

Regresa al piso por la tubería y sal por la otra ventana. Salta hasta el arco de piedra de la derecha con cuidado y úsalo para llegar hasta la cornisa de enfrente.


G

Avanza hasta el otro extremo de la cornisa y dispara desde ahí a la luz que hay abajo, en la calle, usando el rifle cuando no haya ningún policía en los alrededores.


H

Baja hasta el toldo de enfrente con la tirolina y salta al suelo en silencio. A tu izquierda hay un policía de espaldas. Noquéale cuando su compañero no ande cerca.

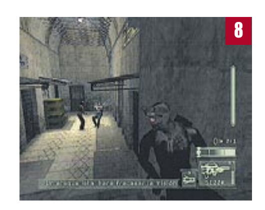

I

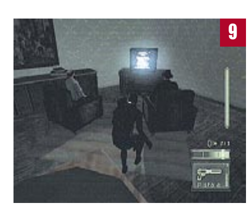
Busca un rincón oscuro al final de la calle y espera a que el último policía te dé la espalda durante la ronda. Podrás acercarte sin problemas a él y noquearle.

el lado derecho. Desde ahí podrás **pillar por la espalda al guardia** que patrulla por la calle. Luego **noquea a los dos civiles** que hay más adelante (oculta los cuerpos) y sigue hasta el fondo a la derecha **(6)**. Entra en un **callejón** para **reunirte con Dahlia** y espera a que ella actúe. Se acercará al policía que hay frente a ti y lo alejará unos metros mientras le da charla. Cuando se paren, píllale por la espalda desde el lado derecho **(7)**. **Esconde el cuerpo** y sigue a tu amiga. **(CHK06)**

Nada más empezar, da un par de pasos y verás pasar delante de ti un policía. No esperes y **golpéale en la nuca**. Oculta su cuerpo y observa lo que te rodea. Hay una **plazoleta** a la izquierda con dos **puestos de alimentos**. Un guardia patrulla alrededor de uno. Cuando se aleje hacia el fondo, **ve al puesto de la izquierda** y pégate a él. Espera al guardia desde el lado izquierdo y pasará de largo a un par de metros de ti. Cuando se quede quieto, de espaldas, noquéalo. **Esconde a tu última victima** y sigue por la escalinatas del lado izquierdo. Encontrarás un **muro** ante el que rezan varios fieles. Para que no te detecten, pega la espalda a dicho muro y **pasa por delante de los huecos** con una **vuelta SWAT**. Luego **sigue a Dahlia** por la puerta del fondo. **(CHK07)**

Estás a la entrada del mercado y hay con **dos policías** vigilándolo. Deja que tu amiga se aleje y **dispara a la farola** del fondo cuando pierdas de vista al primer policía. Ve allí y verás la **galería** del mercado a tu izquierda. Espera pegado en el lado izquierdo del arco de entrada a que vuelva el policía. En cuanto pase junto a ti, sal detrás y déjalo K.O. Su compañero vigila a lo largo de la galería. **Pasa la primera tienda** en cuanto te dé la espalda y **espéralo en la sombra** a que vuelva. Se dará la vuelta y te dará la espalda unos segundos después. Sal detrás de él y **déjalo fuera de combate**. Dahlia se encargará del guardia que hay a la derecha **(8)**. **(CHK08)**





PARTE 4

Estás en la entrada de una enorme **plaza** y debes **atravesarla por los tejados**. Dobla la esquina a la derecha y **espera en un lugar oscuro**. En el corredor hay **dos guardias**. Uno hacia la mitad (espera un poco y desaparecerá cuando se vaya hacia la izquierda) y otro al fondo. **Dispara a la farola del final** cuando no hay ninguno cerca y **aprovecha la oscuridad** para dejar K.O. al policía que hay en esa zona. Gira a la izquierda por un estrecho callejón y sube por la **tubería** de la pared hasta un piso. **Cuélate por la ventana** y ve hacia la sala de estar sin hacer ruido. **Noquea a los dos civiles que están viendo la TV (9)** y destrózala para **dejar la sala a oscuras**. Sal por la ventana y avanza un poco hacia la derecha. **Dispara a la farola de la plaza** más cercana para que no te vean los dos guardias de abajo. Busca a la derecha otra tubería y sube arriba. Avanza y verás una **pequeña chimenea** desde donde hacer rapel para caer en el callejón de salida. **(CHK9)**

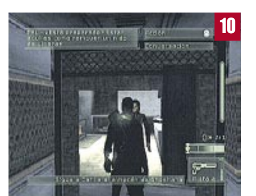
Aterriza silenciosamente y ve a por el guardia que Dahlia está distrayendo. Mira antes a ambos lados para asegurarte de que nadie mira. **Esconde el cuerpo** y avanza por el **callejón**. No salgas de él y espera a que salga otro **policía** por tu derecha. En cuanto pase, **noquéalo** por la espalda. Abre la verja de la izquierda y entra en el edificio del fondo. Pasa al **ascensor** y **habla con Dahlia**, momento en el que **Lambert te ordenará que acabes con ella**, así que acaba con ella de un disparo **(10)**. **(CHK10)**

PARTE 5

• Recupera el ND133 de manos de los sirios.

Todas las limitaciones sobre violencia han desaparecido y, además, no hay un numero máximo de alarmas que evitar. Al bajar del ascensor, verás pasar a un **terrorista**. **Corre agachado y dispárale por la espalda** antes de que te vea. Camina por la pasarela hacia la izquierda hasta unas **escalerillas**. Baja y pégate al lado derecho, sin doblar la esquina. Aparecerá otro enemigo que sorprenderás con una ráfaga de tu rifle. Ve al final de la pasarela hasta una verja cerrada. **Engánchate a la tubería** que pasa por encima y **pasa por el hueco** levantando los pies **(11)**. **(CHK11)**

Salta al suelo y dispara a la bombilla de delante y observa el fondo. Hay una **ametralladora** automática que te disparara en cuanto te detecte y un **guardia** a su dere-

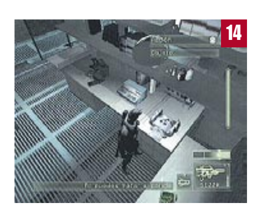












cha. **Tírate al agua** por el lado izquierdo de la pasarela y **busca un ángulo** desde el que acabar con el terrorista. Camina por el lado izquierdo y **vuelve a la pasarela** por el hueco del fondo a la izquierda. Desde allí podrás llegar a la ametralladora y **desactivarla**. Da media vuelta y entra en el **túnel** de la esquina. Llegarás a una sala con un **arsenal enrejado** en el medio. Saca el rifle y **usa un tiro de precisión** para eliminar al tipo que hay dentro, mientras apuntas **con la visión térmica (12)**. **Dispara a las lámparas** del techo para entrar en el arsenal. Espera unos segundos y aparecerá otro tipo desde el otro extremo de la sala; elimínalo con el rifle. Coge de la mesa **munición**, distintos tipos de **granadas**, **dardos eléctricos** y **proyectiles no perforadores (13)**. Usa el **botiquín** de la pared y sigue por el túnel por el que llegó el último enemigo. Olvida la enorme estancia a mano derecha. **Dispara a la bombilla** del fondo del corredor y ponte bajo ella. En la pasarela verás a un terrorista hacia la mitad (lado izquierdo, vigilando la entrada a un ascensor) y otro al fondo. Acaba desde ahí con el primero (**disparo de precisión** en la cabeza) y luego con el segundo de igual forma. Un enemigo del fondo y que no habías visto aparecerá. **Deja que se acerque para usar un dardo eléctrico**. Retrocede y entra en la estancia que habías ignorado. En el **laboratorio** de la zona central está el **ND133 (14)**. **(CHK12)**

Ve al ascensor que vigilaba el terrorista y sube en él. **(CHK13)**

Avanza y verás lo que te espera. **(MAPA 07)**

Mapa 07

La plaza que tienes frente a ti está vigilada por tres policías. Dos de ellos inmóviles y uno patrullando por la zona central. La mayor dificultad está en que las mayoría de los focos de luz no se pueden romper, por lo que es difícil no exponerse. Aprovecha los andamios que hay a izquierda y derecha para permanecer oculto a los ojos de tus enemigos.



Desde la entrada a la plaza dispara al farolillo del lado izquierdo y usando la pistola. Procura hacerlo cuando el guardia de la zona central no ande demasiado cerca.



Metete bajo los andamios de la parte izquierda y ve al otro extremo. Te encontrarás de espaldas al primer policía. Cógelo por la espada y arrástralo bajo los andamios.



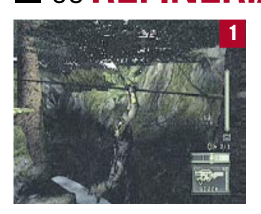
Regresa casi al comienzo y colócate bajo los andamios de la derecha, lo más al "norte" posible. Apunta a la zona central y dispara con un dardo eléctrico al segundo policía.

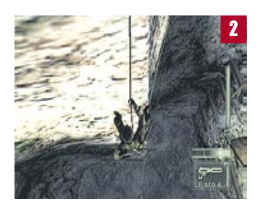


El otro policía se acercará para investigar. Espera a que esté junto al caído para disparárle otro dardo. Termina saliendo por el callejón del fondo a la izquierda.



05 REFINERÍA DE KUNGDANG


1


2

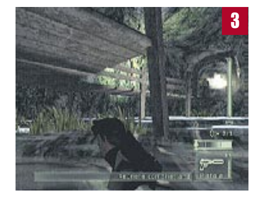
• Reúnete con Shetland.
Avanza y **déjate caer a la charca** a tus pies. Busca una **rampa** más adelante a la derecha y sube por ella. En la pared de la izquierda verás una raíz vertical por la que subir hasta una plataforma con una **tirolina**. Úsala para llegar hasta el otro lado **(1)** y quedar enganchado en una **cornisa**. Desplázate hacia la derecha y sube. Camina por el sendero hasta oír unas voces. **(CHK01)**

Delante de ti hay una pareja de guerrilleros. Baja hasta ellos rápidamente y **avanza hasta el árbol** que hay frente a ti antes de que termine de hacer sus necesidades el primero. Espera a que comience a hacer su ronda y **lánzate a por su compañero**. Agárralo y déjalo K.O. entre las plantas del lado izquierdo. Luego **espera ahí agachado** a que el segundo te dé la espalda cuando vaya a la derecha. Ve tras él y noquéalo. **Esconde los cuerpos** y busca en el enorme agujero del suelo un **pivote** desde donde poder hacer rapel. **Desciende hasta que toques "roca"** otra vez y busca en la pared de la derecha una **viga de madera (2)**. Sube por ella hasta el tramo horizontal. Desde ahí déjate caer al travesaño que hay más abajo y de ahí al siguiente para, finalmente, aterrizar sobre otra plataforma. **(CHK02)**

Debajo oirás ladrar a un perro. Asómate y saca el rifle, ya que su dueño se asomara en breve. **Apunta a la cabeza** y acaba con él (y con el perro). Baja haciendo rapel y sube hasta el perro. **Oculta el cuerpo de su dueño** y luego **dispara al farolillo** que hay en el túnel siguiente.

Al doblar la esquina verás una zona más amplia con una **charca** cruzada por una pasarela. En ella hay un guardia y justo detrás de él otro que hace su ronda. **Espera a que el primero acabe el pitillo** y se esté quieto. **Tírate al agua** por el lado derecho, camina bajo la pasarela despacio **(3)** y sal por el otro extremo en cuanto el soldado que hace guardia te dé la espalda. Ve tras él y elimínalo en silencio. Después acaba con el primero, (esta de espaldas a ti) y **oculta los cuerpos**. Sigue por el túnel hasta que salgas al exterior, donde **patrulla otro enemigo**. La mayoría del tiempo estará de espaldas a ti, y durante algunos segundos permanecerá quieto, aprovecha entonces para echarte sobre él y darle en la nuca. Esconde el cuerpo y busca a la derecha del túnel una **viga de madera** por la que subir. **(CHK03)**

PARTE 2
• Sabotea con explosivos el avión de Sadono a la entrada del campamento de Kungdang.
Camina por el sendero hasta que des con **Shetland** (salta por encima del tronco derribado) **(4)**. Luego busca un par de metros más adelante una **tirolina** con la que **descender hasta el campamento** que tienes delante. **(CHK04)**

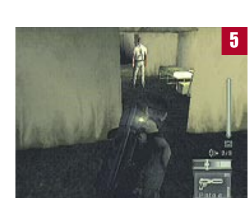

3

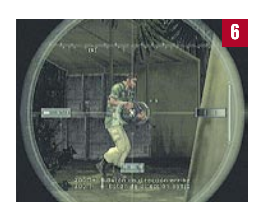
LAMBERT DICE:

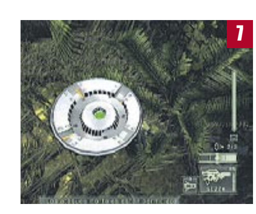
- **Los distintos tipos de visión te permitirán en ocasiones ser más preciso en tus disparos y encontrar cosas que estaban ocultas.**
- **Avanza despacio y siempre mirando dónde pisas. Tus zonas de acción suelen estar plagadas de cámaras y minas que pueden pillarte desprevenido.**

Busca en el extremo derecho del mismo una entrada que lleva a la parte trasera de una de las tiendas de campaña. **Entra en ella en silencio** y noquea al soldado que hay dentro y de espaldas, antes de que se vaya **(5)**. Coge de la mesa un **bote de humo** y un **dardo eléctrico** y esconde el cuerpo. Ve por el lado derecho de la tienda y espera un poco. Al fondo verás a **otro enemigo hacer su ronda**. Desde donde estás, **saca el SCK20** y usa su mirilla telescópica para apuntar al "melón" del tipo en cuanto se quede quieto **(6)**. Corre hasta él y **oculta el cuerpo**. Luego sigue por el camino de la izquierda hasta que oigas charlar a dos guerrilleros. **Acércate a la barricada** que está casi junto a ellos y espera paciente. **Uno de ellos saltará por los aires** al manipular una de las trampas explosivas que han puesto en la zona. Su amigo vendrá a socorrerle, aprovecha para eliminarle con la pistola desde cierta distancia. **Esconde los cuerpos y activa la visión térmica** para ver las trampas que han repartido a tu alrededor. Para desactivarlas sigue las instrucciones de pantalla. Inutiliza varas y sigue adelante **(7)**. **(CHK05)**


4







Continúa por el sendero y desactiva algunas minas más. En la oscuridad te toparás con un **guerrillero** haciendo sus necesidades, sorpréndele por la espalda. Sigue adelante y encontrarás un **camión abandonado**. **(CH06)**

• Entra en el pueblo sin que te vean. Frente a ti esté el **hangar del avión de Sadono** y a él puedes entrar por la puerta de la derecha o **saltando la verja** de la izquierda. Toma esta última opción y sube hasta una **plataforma de madera** por la tubería de la fachada. Entra en el interior: estás sobre una pasarela de madera elevada y debajo de ti hay **dos soldados vigilando el avión**. Ve hacia la derecha y **apaga las luces** usando el **panel** de la pared, luego avanza unos metros a la izquierda hasta a un punto de la pasarela sin barandilla. Desde ahí verás a ambos guerrilleros hacer sus rondas (espera a que el de la derecha acabe de fumarse el cigarrillo). El de la izquierda puede ser neutralizado usando un **dardo eléctrico** si le disparas cuando se para a la altura de la cola del avión. Se derrumbará en la oscuridad y el otro no le verá. Encárgate de este ultimo con un disparo en la cabeza cuando se pare. Baja por las **escalerillas** de tu izquierda y **coloca los explosivos en el morro del avión (8)**. Sal por la puerta a tu espalda y avanza unos metros hasta el **portón doble** de la derecha. Asómate y espera a que el guardia cercano te dé la espalda para correr al **arbusto** del fondo a la derecha. Oirás una pequeña conversación y luego uno de los interlocutores saldrá a orinar cerca

Mapa 08

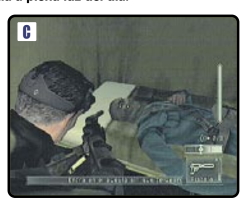
Estás a la entrada de uno de los campamentos de Sadono. En él te esperan 3 enemigos: dos de ellos patrullando por la zona central y otro de vigía en la torre de la parte izquierda. Actúa desde el lado derecho, pues ahí reina la oscuridad. En esta ocasión el destruir las lámparas no es tan importante pues la misión se desarrolla a plena luz del día.



Elimina al guerrillero de la torre. Dispárale en la cabeza desde la entrada al campamento. Si sus compañeros se mosquean, espera un rato a que se tranquilicen.



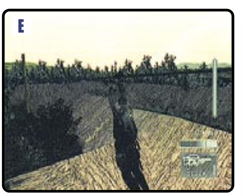
Avanza por el lado derecho del campamento, de forma que la oscuridad que envuelve esa zona te permita avanzar sin peligro de ser visto por los dos guardias aún vivos.



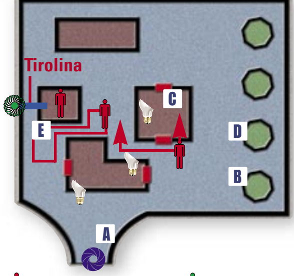
Entra en la penúltima tienda de campaña por la entrada trasera. Uno de los guardias se habrá echado a dormir, por lo que podrás acabar con él sin problemas usando la pistola.



Sitúate en la zona oscura del campamento, para que puedas ver al último guardia. Como ya no queda nadie a quien alertar, puedes dispararle en la cabeza cuando quieras.



Sube a la torre, tras haber escondido los dos cuerpos de abajo, y mira hacia arriba para encontrar la tirolina que te llevará hasta la siguiente zona.







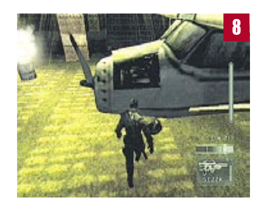


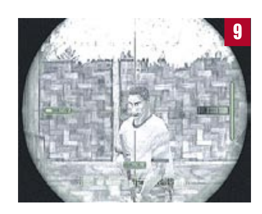


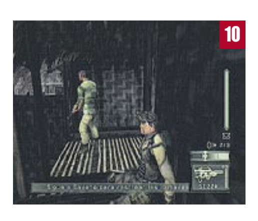







8


9


10

de ti. Noquéalo por la espalda y entra a por su amigo en la cabina (te estará dando la espalda). **Oculta los cuerpos y acciona la manivela** para desbloquear el camino. **(CHK07)**

Avanza por el sendero y busca en el lado derecho alguna sombra. **Usa los binoculares** para ver a un **guerrillero** acompañado de un **perro**. Acaba eon el soldado de un disparo usando la **mira telescópica** del rifle y **espera a que el perro se acerque** para acabar con él. Delante queda uno de los campamentos de Sadono. **MAPA 08**

PARTE 3

• Sigue a Sadono para rastrear las llamadas de la "póliza de seguros". Da unos pasos y **espera a que Sadono y su guardaespaldas se vayan**. Acércate al final del **callejón** cuando el guardia que patrulla desaparezca por el lado izquierdo y **silba**. Retrocede unos metros y verás cómo entra en el callejón. Haz un disparo letal en cuanto esté en plena oscuridad, sal del callejón y **corre hasta la casa** de enfrente **(9)**. Quédate a los pies de la escalerilla de la izquierda y espera a que otro **guardia** aparezca en la entrada **(10)**. Cuándo gire y desaparezca por el pasillo, **corre detrás de él sin hacer ruido**. Cógele por la espalda, **esconde su cuerpo** en un lugar oscuro y retrocede hasta la zona donde acabaste con su compañero. En las **casetas** a ambos lados hay una **cámara de seguimiento** y **munición de 5.56**. Continúa tu camino y llegarás a la entrada de una nueva edificación, donde recibirás **instrucciones de Lambert**. Da unos cuantos pasos hasta que veas un **patio** a mano derecha. **Dispara a la luz** a la entrada del mismo y espera a que los guerrilleros del fondo se pongan a hablar. **Dispara una cámara de seguimiento** hacia la pared de la izquierda, casi a su altura y **enfócales (11)**. Oirás la **clave**, por lo que podrás eliminar al soldado que se quedará solo usando el rifle desde lejos. **Oculta el cuerpo** y sigue adelante. **(CHK09)**



Entra en la siguiente casa y ve justo de frente y en silencio. Encontrarás a otro **guerrillero** sentado de espaldas viendo la televisión. Agárralo por la espalda y **noquéalo** para luego esconder su cuerpo. Sube las **escaleras** al segundo piso y busca en la habitación de la izquierda una **cámara de seguimiento** y en la de la derecha **munición de 5.72 mm**. Sal por la **ventana** de esta habitación y aterrizarás en un callejón. **(CHK10)**

Da unos pasos adelante y párate. A tu izquierda, al otro lado de la valla, verás a **Sadono** tomar el mismo camino que tú. **Espera escondido** a que desaparezca por una puerta al final del patio y ve en esa misma dirección. En el edificio del fondo encontrarás una **ventana** por la que colarte. **Dispara a la luz** y coge la **cámara de seguimiento** de la mesa de la izquierda **(12)**. Sal y espera junto a la puerta. En el enorme **patio** en el que estás hay **dos guardias**, uno a unos metros y otro en una pasarela al fondo. **Silba** para llamar la atención del primero y vuelve a la casa. **Usa la oscuridad** para rodearle en cuanto entre y noquéalo por la espalda.

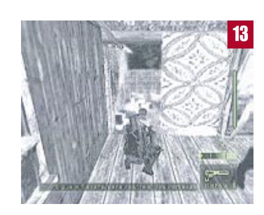
Sal al patio y usa el rifle para disparar a la cabeza del soldado de la pasarela. **Destruye el foco** que hay sobre ella y atraviesa el patio hacia el fondo. Entra en un pequeño **almacén** y coge otra **cámara** de las estanterías de la pared. Pasa por la puerta de la izquierda y espera. Hay un **televisor** y a la derecha una puerta que da otro patio. Desde ahí **verás a Sadono** desaparecer por la salida del fondo y a **dos guardias** vigilando. Uno de ellos hace ronda por todo el patio y el otro permanece quieto al fondo. **Dispara a la TV** para estar a oscuras y espera a que el primer guardia entre atraído por el ruido (si no lo hace, silba). Cógele por la espalda en cuanto puedas (coge su **mochila**) y dispara desde ese mismo lugar a su compañero (con el **rifle** y un disparo letal) **(13)**. Usa el **botiquín** de la pared y **esconde el cuerpo** de tu última víctima. Entra en el almacén de la izquierda y busca al fondo una **trampilla** con unas escalera por la que bajar. **(CHK11)**

PARTE 4

Escucha lo que te dicen tus "compis" de la NSA y saca la pistola. Desde donde estás podrás acer-







tarle al soldado que hace guardia en la pasarela delante de ti. Espera a que se quede quieto y dispara. **Esconde el cuerpo y luego dispara a la bombilla** del techo. Frente a ti encontrarás un hueco en la barandilla de la pasarela y desde ahí podrás ver al **segundo guerrillero** que vigila esta estancia. Está abajo a la izquierda y usando el rifle podrás acertarle en la cabeza. Desciende hasta él, **esconde el cuerpo** y pasa por la puerta del fondo para subir unas **escaleras** hasta otra sala. No abandones aún la escalera y **observa lo que te rodea** usando una cámara de seguimiento disparada contra la pared de enfrente **(14)**. En medio de la estancia **hay un guardia haciendo ronda** y otro quieto en el fondo. Para eliminarlos puedes hacer dos cosas. La primera es **disparar desde el rincón oscuro** de tu derecha al tipo del fondo y esperara que su amigo se acerque a él para ver que le ha ocurrido para dispararle también en la cabeza antes de que dé la alarma. O **puedes correr hasta la pared de enfrente y apagar las luces** mediante el **interruptor**. Con todo oscuro, podrás pillarlos por la espalda sin muchos problemas. **Esconde al final los cuerpos** y pasa por la puerta del fondo a la derecha. **(CHK12)**

Estás en unas sala con unos generadores y dos puertas que llevan a una misma sala contigua. **Dispara a la luz** que hay en la pared de la derecha y luego **acércate al umbral de la primera puerta**. Oirás a Sadono hablar y luego se irá, apareciendo en su lugar un guerrille-

Mapa 09

Antes de llegar al despacho de Sadono tendrás que superar un par de zonas vigiladas. En la primera de ellas te espera un guardia y una ametralladora automatizada y en le segundo un foco móvil y otro vigilante. Afortunadamente para ti, no tendrás que disparar a casi ninguna lámpara y todo el proceso es bastante sencillo.



Asómate al patio y verás a un guardia junto a un farolillo y a otro de guardia. Cuando éste se pare detrás de su compañero, déjalo K.O.. Luego haz lo mismo con el otro.



Esconde el cuerpo y bordea el patio por el lado derecho hasta llegar a la ametralladora. Desactívala usando el ordenador de control que hay junto a ella.



Entra en la caseta de la izquierda y dispara al farolillo de dentro. Eso atraerá la atención del guarda de fuera. Espérale pegado a la pared y con la pistola desenfundada.



Ve a la ultima fila de cajas de la izquierda, esquivando el foco móvil y, con la espalda contra las cajas, ve a la derecha. Verás al guardia que patrulla en la entrada de los despachos.



Espera a que el guerrillero se aleje hacia la derecha y sube las escalerillas. Espérale en el extremo izquierdo. En cuanto vuelva y se gire dándote la espalda, noquéale.















ro. Además, hay un segundo enemigo quieto al fondo, acompañado por el piloto que estamos buscando. **Espera a que el primer guerrillero se ponga a tiro** y cuando salgas de detrás de las estanterías, y antes de que entre en el **halo de luz** del farolillo del fondo, dispárale con **balas de goma** o un dardo eléctrico. Con ello evitarás que su compañero te oiga. Ahora acaba con éste último disparándole a la cabeza desde donde estás. **Oculta los cuerpos, habla con el piloto** y sal por la puerta que te abrirá **(CHK13)**

Sube las escalerillas y espera hasta que oigas cómo se aleja un guardia en la sala en la que aparecerás. Coge de la mesa de la izquierda **munición de 5.56 mm** y sal al exterior. Sube por el camino hasta que descubras a **dos guardias charlando**. Cuando acaben, ve hacia el lado izquierdo (el que está en completa oscuridad) y **silba**. Se acercarán los dos por separado y te será fácil **sorprenderles por la espalda** y noquearlos. Al doblar la siguiente esquina, verás una **ametralladora automatizada** vigilando ese sendero. Busca en el suelo, junto a un **bidón** un par de metros atrás, un par de **bengalas**. Si lanzas una de ellas hacia la zona que vigila la torreta, atraerás su fuego y se olvidará durante unos segundos de ti. Hazlo y podrás **llegar hasta el ordenador** que hay su lado sin problemas y así **desconectarla (15)**. **(CHK 14)**

Usa el cable óptico en la puerta del edificio de la izquierda. Cuando el guardia que la vigila desde dentro se aleje hacia la izquierda, entra. **Sitúate en el extremo derecho**, en la oscuridad, y observa. A


14

un par de metros tienes a un guerrillero haciendo prácticas de tiro y al fondo que guardia que habías visto antes. Acaba con este último desde ahí usando un **dardo eléctrico** y luego **coge por la espalda** al que está disparando al blanco. **Esconde los cuerpos** y ve hacia el fondo. En la sala contigua hay un enemigo golpeando un saco de boxeo. **Dispara al tubo de neón** que hay sobre él y conseguirás que se esté quieto un rato, así que aprovecha, apunta a la cabeza y dispara **(16)**. Coge su **mochila**, **esconde el cadáver** y sigue por la otra puerta. **(CHK15)**

PARTE 5

• Acércate para espiar la conversación.

Avanza unos metros y a la derecha encontrarás la **entrada** a la guarida de Sadono. **MAPA 09**

Acércate a las ventanas que hay hacia la derecha, pero sin asomarte. Verás a **Sadono** dentro y a punto de realizar las llamadas dichosas. **Pega la espalda a la pared** y espera a que realice la primera de las tres, cuándo se mueva hacia la derecha, haz lo mismo mediante un **giro SWAT (17)**. Cuando acabe la segunda, repite la operación. **Tras la tercera llamada**, Sadono consultará algo en su ordenador y saldrá de la ha-

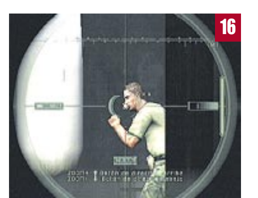

15

bitación. **Sitúate en el rincón oscuro** del fondo y asómate a la habitación. En la esquina de la derecha y sobre al puerta hay sendas **cámaras de seguridad**. Neutralízalas usando la pistola y luego **dispara a las dos luces** (en el techo y sobre la mesa) para poder **inspeccionar el ordenador** con tranquilidad. **Agáchate tras la mesa** y espera a que Sadono vuelva a entrar a la habitación. Se irá tras unos segundos y podrás tomar el mismo camino tras esperar un tiempo prudencial.

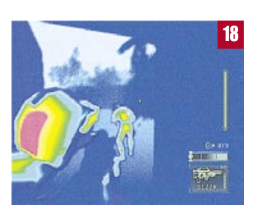
• Sal por la parte trasera de la casa de Sadono.

Ve hacia la derecha, disparando a todas las luces que veas, hasta que salgas al exterior. **Equípate con una granada flash** y abre la puerta de la izquierda. En ese momento serás **rodeado por tres soldados enemigos**, aunque Lambert te ordenará que **no te muevas**, para que sus francotiradores se libren de ellos.

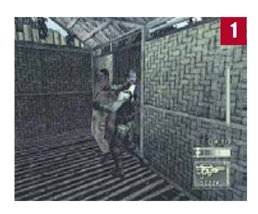
Espera a que caiga el primer enemigo a manos de tus compañeros y **lanza a continuación la granada con la visión térmica activada (18)**. Aprovecha esos instantes en los que están ciegos y acaba con ellos para poder ser recogido sin peligro por el transporte que te espera al fondo.

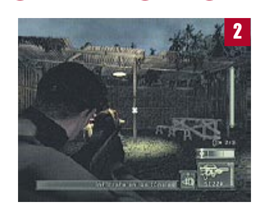

16


17


18

06 ASTILLERO DE KOMODO







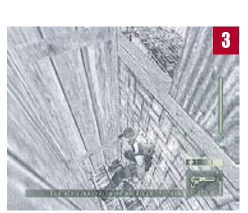
- **Evita usar la armas si puedes. No solo son más ruidosas, si no que puedes necesitar su munición en momentos más delicados.**
- **Utiliza las numerosas botellas y latas para llamar la atención de tus enemigos y atráelos a zonas donde partas con ventaja en el enfrentamiento.**

• Infíltrate en los túneles.
Estás en mitad de la jungla y frente a ti se extiende una **zona abierta vigilada** por un guardia y una **torre vigía**. Esta última usa un haz láser para rastrear la zona, así que evítalo a toda costa. Da unos pasos y espantarás a unos **pájaros** que hay más adelante. Esto llamará la atención del guardia y lo atraerás. Cuando esté **fuera del radio de acción de la torre**, dispárale a la cabeza y luego esconde el cuerpo. Pégate al lado izquierdo y ve a la **caseta** del fondo. Atraviésala y saldrás a un **patio vigilado** por otra torreta y dos guardias. Asómate ligeramente y verás a tu izquierda un **farolillo**. Dispárale y el ruido hará que uno de los guardias entre en la caseta a investigar. Si le esperas desde el lado derecho del marco de la puerta podrás noquearlo en cuanto asome la cabeza **(1)**. **Esconde el cuerpo** y luego observa la ruta del segundo guardia. Cuando te dé la espalda, **corre hasta las cajas** que hay a un por de metros de ti y espera ahí. **Tienes que llegar a la puerta del fondo**. Cuando el guerrillero se empiece a alejar, corre agachado hasta dicha puerta para **disparar a la lámpara del techo**. Con todo a oscuras, sigue adelante hasta el siguiente patio. Asómate y verás a dos enemigos sentados en una mesa. Tras ellos hay una **viga**. Si disparas a dicha viga una cámara señuelo y **activas la descarga de gas**, los neutralizarás a los dos a la vez **(2)**. **Dispara a las luces** cercanas y esconde los cuerpos. Entra en la **caseta de la derecha** muy despacio y pasa junto a un guardia dormido. Sal por el otro extremo y busca en el lado izquierdo un **riachuelo** que acaba en un estrecho callejón. Ve hacia allí en silencio (para que no nos detecte el perro enjaulado que hay sobre el riachuelo). Haz un **salto doble** para quedar agarrado entre las dos paredes del callejón **(3)** y luego salta hacia la derecha para alcanzar una ventana. **(CHK01)**

Déjate caer al interior de la casa y asómate al piso inferior. Verás a un guerrillero sentado viendo la TV. Dispárale desde ahí a la cabeza o bien baja en silencio y **agárrale por la espalda**. **Destruye la TV** y sal con cuidado por la puerta de la izquierda. Saldrás a un patio donde otro enemigo realiza prácticas de tiro. **Continua agachado** y de frente hasta la pared de enfrente (pasarás por delante de un generador). Camina pegado al edificio hacia la derecha y verás al soldado en cuestión y, además, una **ametralladora** automática de vigilancia justo delante de ti. Avanza hacia ella siempre pegado a la pared hasta que llegues al **ordenador de control**. **Desactiva el sistema CFA** y deja que ella se encargue de tu enemigo. Luego **desactívala** y busca la puerta del edificio que hay junto a ti pero no entres. Otra **ametralladora** apunta a la entrada desde dentro por lo que tendrás que buscar otra entrada. Ve a la zona del generador y busca a su derecha una **barra** por la que subir hasta otra colocada en horizontal que lleva hasta el **tejado** de la casa **(4)**. Déjate caer sobre éste y abre la trampilla que en él hay. Caerás detrás de la **ametralladora** y podrás desactivarla. Luego busca al fondo una **trampilla** en el suelo por la que continuar. **(CHK02)**

PARTE 2
• Entra en el submarino.
• Obliga al técnico a elevar el submarino.
Escucha a Lambert y entra en el ascensor (es posible que algunas de tus pertenencias hayan sido eliminadas de tu inventario por restricciones del juego). Baja en él y cuando se abran la puertas, sal y **escóndete** en la sala que hay a la derecha. Usa el **botiquín** si quieres



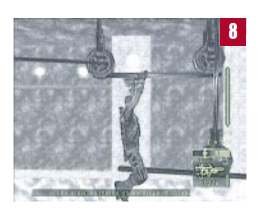







6


7


8

y coge **munición de 5.56 mm** de las estanterías. Sal y asómate al pasillo. Veras a dos **soldados** que ocupan sus posiciones en el pasillo paralelo al que estás. Cuando se vayan, sígueles y dobla la primera a la derecha, pegado a la pared. Verás en una mesa y sentado frente a un ordenador a un guardia. **Dispárale en la cabeza** desde donde estás y luego a la **lámpara** del techo y de la mesa **(5)**.

Esconde el cuerpo y acércate a la puerta de la derecha de las que hay frente a ti. **Se abrirá de forma automática** en cuantos te acerques, así que si ves que el guardia de dentro está mirando hacia la puerta cuando se abra, **escóndete tras la mesa**. Espera a unos segundos y vuelve a intentarlo, de forma que te dé la espalda en cuanto irrumpas en la sala, saques el rifle y le dispares en la cabeza. Al fondo a la derecha está el **técnico** que buscas **(6)**. **Interrógale** mientras te diriges a la **pantalla roja** en medio de la sala. Oblígale a **usar el ordenador** y espera un **mensaje de radio** de sus compinches. Fuérzale a contestar y noquéale. **Esconde los cuerpos** y sal al pasillo para pasar por la puerta del fondo a la derecha. **(CHK03)**

Sube las escaleras y observa la puerta que tienes frente a ti. Tras ella hay un guardia. Acércate en silencio al **interruptor** a su izquierda y **apaga la luz** de la sala. Corre a esconderte en el lado derecho del marco de la puerta y **espera a que entre con la pistola** ya preparada. Ira directo hacia el interruptor, así que ya sabes dónde apuntar **(7)**. Dispárale en la cabeza antes de que las encienda y pasa por la puerta.

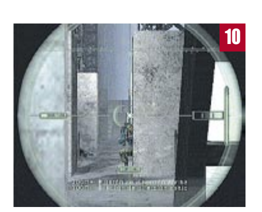
Estás en el atracadero del submarino y a lo lejos, a ambos lados, puedes ver a **dos soldados** haciendo guardia en distintas pasarelas. Puedes intentar avanzar sin matarles, pero es más sencillo acabar con ellos con un disparo en la cabeza. Eso sí, te arriesgas a que alguien encuentre los cuerpos.
Si prefieres eliminarlos, **afina bien la puntería** y espera a que estén quietos antes de disparar, pues la distancia es considerable. Luego ve por la pasarela hacia la derecha hasta una **trampilla** en el suelo. Baja por ella y Sam se agarrará a un **cable metálico**. Avanza por él hasta aterrizar sobre el **montacargas** colgante que hay delante. Desde ahí podrás ver a un tercer guardia, en el lado derecho y en una **pasarela** en la lejanía. Apunta con cuidado y dispárale en la cabeza. Luego mira hacia arriba y **busca otro cable metálico**. Engánchate a él y te deslizarás hasta el final. Cuando te pares, avanza un metro más, y suéltate para engancharte a uno más abajo **(8)**. Aterrizarás en la pasarela que lleva al submarino. **(CHK04)**

Permanece agarrado al borde donde has caído, pues aparecerá un guardia delante de ti. Espera a que pase junto a ti y cuando esté de espaldas noquéale. Si quieres, antes de entrar en el submarino (a tu izquierda), puedes subir a **esconder los cuerpos** de un par de víctimas. Ve hacia la puerta por la que apareció el último guardia y sube hasta la zona superior. Sal a la **pasarela elevada** y encontrarás el primer cuerpo. Si sigues por la siguiente puerta, llegarás a una sala donde hay **munición**, un **bote de humo** y un guardia (al que podrás eliminar fácilmente, ya que está de espaldas y quieto). Baja hasta el **submarino** y entra en él. **(CHK05)**

PARTE 3

• Accede al SISSIXS en el centro de mando del submarino.
Toma el pasillo a tu espalda y baja por las **escalerillas** del fondo, avanza por el siguiente pasillo hasta oír a unos guardias. Al fondo a la derecha hallarás un **hueco oscuro** donde esconderte. Espera a que pase uno de los guardias a la izquierda y avanza en silencio **(9)**. Entrarás en el **camarote** donde descansa el otro guerrillero. No ha-


9


10


11

gas ruido y camina hasta la escalerilla de más abajo para bajar al siguiente subnivel. **(CHK06)**

• El coronel es el único autorizado para entrar en la sala del SISSIXS con el escáner de retina. MAPA 10

PARTE 4
• Ve al punto de extracción.

Comienza a bajar las escaleras. Abajo te esperan, en la pasarela del exterior, unos cuantos **guerrilleros** con rifles de precisión. Corre al lado izquierdo y resguárdate bajo las **escaleras** (usa el **botiquín** si te hace falta). Desde la oscuridad podrás acabar con ellos usando el rifle y la mira de precisión **(10)**, sobre todo si disparas a los **bidones explosivos** junto a los que están. Sal de tu escondite y sigue por la **pasarela** casi hasta el final. **Allí te espera Coen**, en una **lancha** a la que podrás llegar por la escalerilla de la derecha. Pero antes tendrás que eliminar a los dos francotiradores que han aparecido al otro lado. **Dispara a los bidones** que hay entre ellos y listo **(11)**.

Mapa 10

Desde este punto del submarino, tendrás que conseguir llegar hasta la sala de control, con la colaboración de algunos tripulantes, para obtener los datos que se guardan en el ordenador principal. Si sigues nuestros pasos, te resultará muy fácil. Tendrás que ser rápido y no dejar ningún cuerpo a la vista. Te recordamos que no puedes usar, al menos hasta la parte final, tus armas dentro del submarino.



Pega la espalda a la pared y haz un giro SWAT para llegar al extremo derecho sin ser visto al pasar por delante de la puerta. Apaga las luces mediante el interruptor que allí hay.



El guerrillero de la habitación contigua irá hacia ti para encenderlas. Corre para esconderte bajo la barra que hay en el lado derecho de la sala para que no te vea.



Sal de la sala a oscuras por la puerta del fondo y espera en la siguiente estancia. Un alto mando aparecerá de espaldas a ti y podrás capturarlo sin problemas.

D

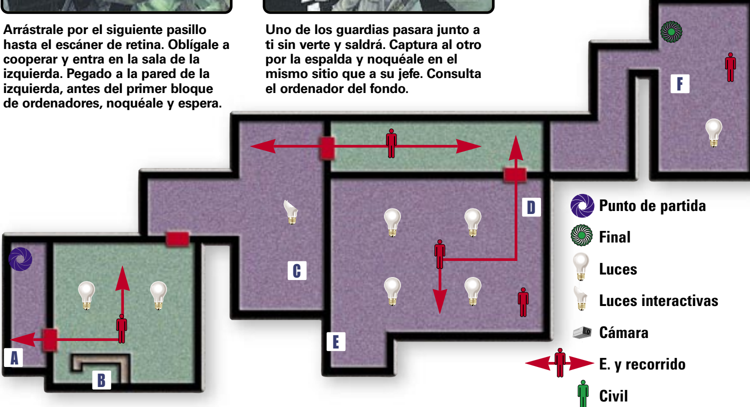
Arrástrale por el siguiente pasillo hasta el escáner de retina. Oblígale a cooperar y entra en la sala de la izquierda. Pegado a la pared de la izquierda, antes del primer bloque de ordenadores, noquéale y espera.



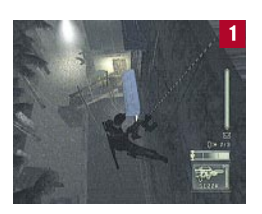
Uno de los guardias pasara junto a ti sin verte y saldrá. Captura al otro por la espalda y noquéale en el mismo sitio que a su jefe. Consulta el ordenador del fondo.

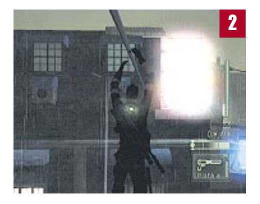


Espera en el rincón oscuro donde están los dos cuerpos a que venga el otro soldado. Cuando se aleje, sal al pasillo y gira a la derecha. Verás al final a otro enemigo de espaldas. Acaba con él de un disparo y sube por las escalerillas.



07 TELEVISIÓN LIBRE DE INDONESIA


1


2

• Entra en secreto en la emisora para encontrar a Ingrid Karlthson. **Habla con Coen** y baja por las escaleras de la izquierda. Busca una **chimenea** en el tejado mediante la que seguir bajando haciendo rapel y luego **desciende hasta la calle (1)**. Verás a tu izquierda a un civil que se interna en la calle de la derecha. Espera a que se aleje y dispara a la **lámpara** que cuelga sobre la puerta que tienes al otro lado de la calle. Sube por la **tubería** del rincón de la derecha y llegarás al **tejado**. Avanza por él hasta que veas una **cuerda** que cruza la calle. Úsala para llegar al otro lado **(2)** y luego avanza por la **cornisa** que hay más abajo hasta el extremo de la calle (**descuélgate** para sortear el sistema de aire acondicionado).

Al fondo verás un tubería por la que bajar hasta el siguiente callejón, donde patrulla un guardia. **Espera en el rincón a oscuras** a que te dé la espalda y se pare para noquearle. **Esconde el cuerpo** y luego dispara a la **lámpara** que hay sobre el callejón. Avanza hasta una zona más abierta y con dos enemigos patrullando. **Aguarda en el rincón oscuro** de la derecha y mira arriba. Verás el **foco** que ilumina las escaleras (tu ruta de escape) que hay al otro lado de la plazoleta, así que reviéntala de un disparo. Corre a las escaleras y sube por ellas. Una vez en el tejado, busca una **tirolina** que atraviesa la calle y úsala para llegar hasta la **verja** que hay frente al tejado. Salta por encima de ella **(3)** y abre la **puerta** que hay tras ella con la **ganzúa**. A tu izquierda hay un hueco con una **barra**. Salta hasta ella y baja. **(CHK 01)**

PARTE 2

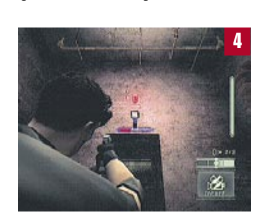
• Abre la puerta de la derecha usando la ganzúa. MAPA 11.
Aterrizarás en las **alcantarillas**. Busca en la pared de la derecha un pasillo por el que llegar hasta otro de los túneles, atravesando una puerta. Dicha puerta está vigilada por una **cámara blindada**. Saca el **interferidor** y apunta y "dispara" a la cámara mientras avanzas hacia ella **(4)**. **No pares hasta que no hayas alcanzado el paso** que lleva a la siguiente zona. En este túnel vigila un guardia, pero si **disparas a la luz del techo** cuando se aleje y le esperas en la oscuridad, podrás acabar con el fácilmente (usa un disparo letal y coge su **mochila**). Busca en el lado izquierdo y un poco más adelante llegarás a un pasillo vigilado por otra cámara. **Repite la misma operación** de antes y espera antes de internarte en el siguiente túnel. Otro guardia hará acto de presencia. Para eliminarlo, **deja la zona a oscuras** disparando contra la bombilla del techo y espera a que se pare para dispararle a la cabeza. En el extremo de la derecha está la escalerilla que te sacará de las alcantarillas. **(CHK03)**

Aparecerás en un enorme patio cuadrado con **antenas parabólicas** en cada esquina y una **torreta** en la zona central. En ésta hay un **guardia** con un rifle de precisión y dos **focos** que rastrean toda la zona. Tu objetivo es **llegar a la verja** del otro extremo sin ser detectado. Si cambias a la **visión térmica** verás que también hay varias **minas** repartidas por los alrededores **(5)** y que una hilera entera de ellas te impide tomar el camino más directo hacia la verja. Mira a la derecha y verás una **caja**. Cuando el foco que rastrea esa zona se aleje, corre hacia ella **esquivando las minas que hay de camino con la visón térmica**. Agáchate detrás y así evitarás ser detectado por el foco. Tu próxima parada es la **antena** de la esquina siguiente. Desde detrás de ella podrás ver la **tercera antena**, justo a la derecha y tras pasar por otra caja. Si apuras bien el momento en el

↘ LAMBERT DICE:

- **Afina en extremo los saltos o tendrás más de un disgusto. Sam no ganaría precisamente la medalla de oro en salto si estuviese compitiendo en Atenas...**
- **Presta atención a las indicaciones del centro de mando. Algunas veces te darás sabios consejos que debes aprovechar en tu favor.**

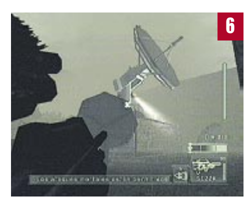

3

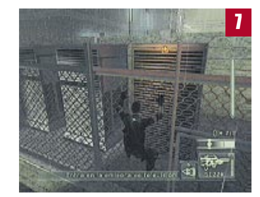

4


5

que salir de debajo de su sombra, te dará tiempo a llegar sin tener que parar tras la caja.

Desde detrás de la tercera antena, ve a la esquina a tu espalda (cuidado con las minas). Desde ahí podrás **alcanzar al francotirador** de la torre con el SCK20 **(6)**. Luego mira a la derecha para **examinar la zona** alrededor de la verja. El único tramo por le que puedes saltar por encima está en el otro extremo y para llegar hasta ella **tendrás que hacerlo enganchado** a lo "Spider-Man", ya que el suelo está plagado de minas paso por completo. **Engánchate a la verja (7)** y observa a el punto exacto a partir del cual el segundo foco la ilumina. Pégate a ese punto desde el lado derecho y espera a que comience a alejarse para





Mapa 11

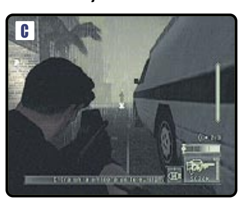
Hay que llegar hasta la entrada de las alcantarillas, sorteando a varios enemigos e incluso una mina de pared. Aunque permanezcas oculto en un lugar oscuro, es posible que te descubran gracias a la luz que despiden los relámpagos que se suceden sin parar. Por ello, procura exponerte lo menos posible y escóndete tras objetos sólidos.



Abre la puerta y dispara enseguida a la luz que hay sobre ti. Luego corre a esconderte tras los cubos de basura justo a tu izquierda. Observa lo que te rodea desde ahí.



Aprovecha la oscuridad para ir hasta la furgoneta de enfrente. Verás a los dos guardias que patrullan la calle. Hay un lugar en el que ambos están casi juntos durante unos segundos.



Sal de tu escondite cuando estén lo más cerca posible entre ellos y apunta allí para lanzar un bote de gas lacrimógeno. Usa la visión térmica para acabar con ellos.



Oculta los cuerpos en alguna de las casetas que hay a ambos lados de la calle. No olvides también registrarlas para conseguir algunos ítems muy interesantes.



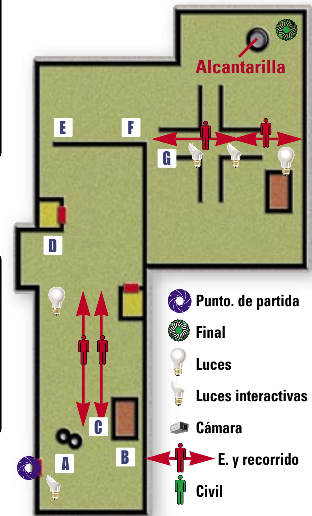
Sigue por el hueco de la pared del fondo (tendrás que pasar con la espalda pegada a la pared y de pie). Acércate despacio a la mina que hay delante y desactívala con cuidado.



Ve a la esquina del fondo a la derecha. Hay dos guardias patrullando bajo un tejadillo. Dispara a la cabeza del primer guardia cuando se pare sobre la zona oscura de ese "tejado".



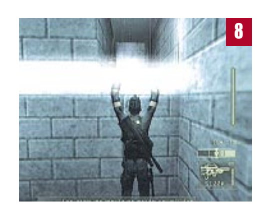
Corre hacia ese lado y prepárate para acertarle en la cabeza al segundo de los soldados en cuanto se aproxime a investigar. No puede ver el cuerpo de su compañero.



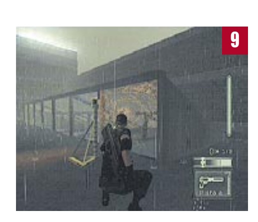
avanzar a toda velocidad hacia la izquierda **Usa la visión nocturna** para saber en qué momento superas la zona de minas y saltar al suelo. Luego **bordea la verja** hacia la izquierda y sube por ella para pasar al otro lado. **Usa los generadores para cubrirte** del foco y avanza hasta la puerta del fondo.

Coge al guardia que te da la espalda dentro de la caseta y noquéalo. **Apaga las luces** y abre la puerta de la izquierda. En lo que parece la entrada trasera a los estudios, verás dos **guardias** y una **ametralladora**. Cuando uno tus enemigos ande cerca, **silba** para atraerlo hacia la caseta. Retírate al fondo y **prepara la pistola** para acabar con él de un disparo en cuanto entre. Repite la misma operación con el segundo guardia y **esconde los cuerpos**. Coge la **bengala** que hay en la esquina derecha y sal de la caseta. **Avanza pegado a la pared** de la izquierda hasta el fondo y evitarás a las ametralladoras. En esa pared, en la esquina de la derecha y en lo alto **hay un hueco**. Para llegar hasta él, **súbete a la jardinera** y salta hasta el hueco **(8)**. Avanza unos pasos y levántate. Realiza un **doble salto** y, una vez sujeto en lo alto, un tercero para alcanzar el **tejado**.

Frente a ti verás unos tragaluces, de los cuales el primero esta bastante agrietado **(9)**. Dispara contra él y asómate. Verás debajo de ti a un **guardia**. Cuando se quede quieto dispárale en la cabeza y **desciende** haciendo rapel. Estás en la recepción de los estudios y a tu derecha hay unos **ascensores**. **Esconde el cuerpo** y avanza hacia ellos pegado a la pared de la derecha. De uno de los ascensores saldrá un guerrillero. Espera a que se quede mirando a las pantallas para eliminarlo de un disparo letal. Monta en el ascensor y sube a la primera planta. **(CHK 04)**



8



9

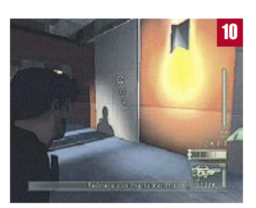


PARTE 3

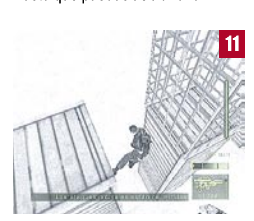
• Ingrid Karlthson está en la emisora como rehén. Reúnete con ella.

Sal del elevador y coge la **botella** del suelo. Gira a la izquierda y avanza pegado a la pared de la izquierda hasta llegar a la siguiente esquina. Tras las **puertas dobles** de la izquierda hay un guardia del que no debes preocuparte. Si esperas unos segundos verás la sombra de otro guardia que patrulla en un pasillo perpendicular al que tú estás. **Lanza la botella contra la pared** que hay frente a ti cuando esté cerca y espera a que se acerque **(10)**. Usa la pistola para acertarle en la cabeza. Espera a que el otro guardia no mire hacia ti y **esconde el cuerpo en el ascensor**. Luego atraviesa las **puertas dobles** en cuanto el guardia que las vigila te dé la espalda y se aleje. Síguele y **escóndete entre el penúltimo y antepenúltimo montón de cajas**, ya que es el único punto en sombras. Cuando se aleje hacia la izquierda, haz un salto doble hasta que quedes enganchado y busca en el lado derecho la **entrada a un conducto de ventilación (11)**. Salta hasta él y avanza hasta que puedas **doblar a la izquierda**. Saldrás a un estudio de TV enorme, vigilado por tres enemigos. Desde lo alto de la grada localiza al **guardia** que patrulla entre las cortinas. Cuando esté en la esquina superior izquierda del plató, saca el rife y **usa la visión térmica para localizarle** tras el telón. Dispárale a la cabeza y el cuerpo caerá fuera de la vista de sus compañeros. Si el ruido del disparo atrae a algún otro guardia, **espera en la oscuridad** a tenerlo a tiro y acaba con él. Si no es así, **silba** para que uno de ellos suba hasta ti. Eliminado el segundo, el último caerá en cuantos se paré en cualquier punto del plató y uses el rifle de precisión para alcanzarle en la cabeza **(12)**.

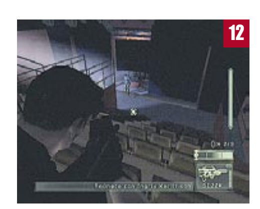
Esconde los cuerpos y baja hasta el plató. Bajo la grada hay una puerta que lleva a un pasillo con un **aseo**. Dentro te espera una **cámara de seguimiento** y un **botiquín**. Vuelve al plató y busca una puerta. **Dispara a la luz** que hay sobre ella y espía con el **cable óptico**. Verás a un guardia patrullando. Cuando pase de largo, **abre la puerta y dispara al tubo de neón** frente a ti. Al acercarse a investigar, elimínalo disparando a la cabeza desde la oscuridad. Entra en la sala del fondo a la derecha para dar con algo de **munición de 5.56 mm**. Entra en silencio en la **habitación central** del pasillo y deja K.O. al terrorista



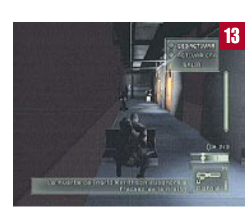
10

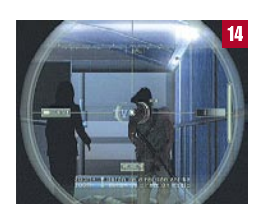


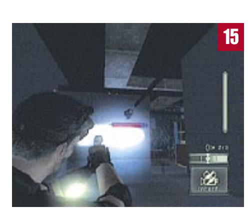
11



12


13


14


15

que hay sentado de espaldas a ti. **Apaga la luz** y entra en la sala de la esquina para dar con **Ingrid**.

• Sigue a Ingrid hasta la entrada del cuartel de Sadono.
Cuando salga de la sala síguela hasta unas **puertas dobles**. Espera tras ellas y verás a otro enemigo haciendo guardia. Sobre la puerta hay una **cámara de vigilancia**, así que acaba con él desde ahí con un **dardo eléctrico.** Luego destruye la cámara. **Esconde el cuerpo y sigue a Ingrid** (**desconecta la torreta** cuando pases por su lado) **(13)**. Habla con ella cuando se pare y cuando abra la puerta **no la hagas caso y ve hacia la derecha**. **(CHK05)**

Dispara al tubo de neón del rincón de la derecha y **ocúltate en la oscuridad**. Desde ahí verás cómo Ingrid avanza y se encuentra con dos soldados. Dispara a la cabeza del primero mientras charlan **(14)** y espera a que se acerque el segundo para hacer lo mismo, evitando que dispare a Ingrid. Coge la **mochila** y sigue adelante **(CHK06)**

PARTE 4
• Sadono no debe quedar inconsciente.
Acércate a los ascensores de la izquierda y silba cuando uno sólo de los dos guerrilleros que patrullan en el pasillo de delante ande cerca de ti. Cuando se acerque a investigar, dispárale a la cabeza con la **pistola con silenciador**. Su amigo se acercará a ver al oír el leve ruido (si no **atráelo silbando**). Usa un **dardo eléctrico** para dejarlo inconsciente antes de que dé la alarma. Sigue por ese pasillo hasta que puedas doblar la esquina a la izquierda (olvida la puerta doble).

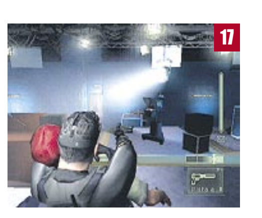
Al fondo hay una cámara blindada por lo que tendrás que **usar el interferidor**. Antes, **dispara a los dos tubos de neón** de la pared de la izquierda. Luego acércate hasta la mitad del pasillo y **activa el interferidor mientras apuntas a la cámara** y continuas andando **(15)**. Ponte debajo de la cámara, agáchate y **asómate** un momento a la s**ala recreativa** que hay a la derecha. Un soldado te verá al instante levemente y se acercará a investigar. **Corre hasta el rincón oscuro** de enfrente y dispárale a la cabeza con la pistola en cuanto se ponga de espaldas a ti. **Esconde el cuerpo** y entra en la sala de recreo. De espaldas a ti y mirando por los ventanales hay otro enemigo, pero podrás eliminarle sin problemas amarrándolo por la espalda y noqueándolo. Luego o**culta el cuerpo y busca en el rincón** de la derecha (al fondo) una **tubería azul** que te llevará hasta un **conducto de ventilación (16)**. **(CHK07)**

• Debes usar a Sadono para conseguir acceso al tejado y que te lleve hasta Ingrid.
Abre la **trampilla** y déjate caer. Estás en el plató en el que Sadono va a grabar su mensaje. Ve hacia la **zona oscura** que hay enfrente de ti y, **cuando se eleven las cortinas del plató silba**. Sadono se acercará a investigar y debes **moverte, siempre dentro de la zona oscura, a otro lugar**. En cuanto se dé la vuelta échate sobre él y **agárrale por la espalda**. Sus dos **guardaespaldas** se darán cuenta a hora y te atacarán. No los pierdas se vista y **dispara contra ellos** (si usas la **mira láser** de la pistola es posible que les aciertes en la cabeza) **(17)**.



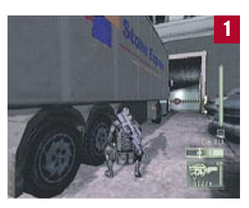
Avanza por el pasillo hasta la puerta equipada con escáner de retina. **Obliga a Sadono a abrirla** y continúa. Antes de llegar a la azotea y **entregárselo a Ingrid**, haz que vuelva a usar otro escáner similar **(18)**.

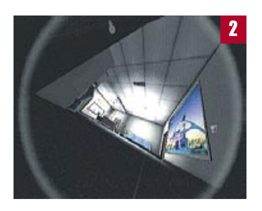

16


17


18

08 AEROPUERTO INTERNACIONAL DE LOS ÁNGELES


1


2

LAMBERT DICE:

- **Lee las anotaciones de tu ENSAT. En él se te explican las limitaciones a las que debes ceñirte en cuanto a bajas entre tus enemigos.**
- **Muchas veces te resultará más provechoso evitar el enfrentamiento y escapar sin ser visto hasta la siguiente zona. Ahorrarás dolores de cabeza y munición.**

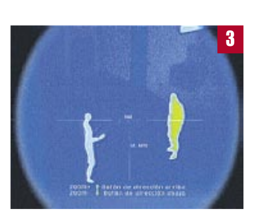
• Cuélate en el camión para infiltrarte en el aeropuerto.
Supera la **verja** que hay delante de ti trepando por ella y espera quieto al otro lado. Verás cómo llega un **camión** a la entrada del parking del aeropuerto. Aprovecha que está parado para **meterte en el remolque** (1). Tras unos segundos aparcará en una esquina, ya dentro del aeropuerto. **(CHK01)**

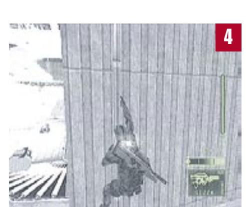
Asómate al exterior y verás una cabina a unos metros de ti, de frente y a un **policía con su perro** haciendo guardia desde la zona derecha. Espera a que desaparezcan por tu derecha y saca el rifle. Si usas la **visión térmica** serás capaz de distinguir al **terrorista disfrazado** que hay en la cabina desde detrás de las "cortinillas" del remolque. **Espera a que se asome a la ventanilla** y dispárale en la cabeza. Ve allí en silencio y **oculta el cuerpo** en un rincón oscuro, pero **sin apagar ninguna luz** o el otro policía se acercará a investigar. Cruza la puerta que hay un par de metros más allá de la cabina. **(CHK02)**

Apaga la luz del techo con un certero disparo con la pistola y mira por debajo de la puerta que tienes enfrente con el **cable óptico** (2). Verás una enorme sala en la que hay un **guardia** en el extremo izquierdo, una **cámara de seguridad** en la puerta de enfrente y una **mujer de la limpieza** junto a la puerta. Cuando veas que se desplaza a la derecha, abre la puerta y **apaga las luces**. Ante tal evento, la mujer huirá por la puerta del fondo a la derecha y el guardia saldrá a ver qué pasa. **Dispara con la pistola a la cámara de la esquina** y pasa por la misma puerta que ha usado la asistenta (olvida al guardia). **Noquea a la mujer, apaga las luces, usa el botiquín** de la pared y busca en la pared de la izquierda un **conducto de ventilación**. **(CHK03)**

• Identifica a los terroristas y elimínalos.
Avanza hasta que puedas girar a la izquierda. **Escucha lo que te dicen** desde el puesto de mando. Llegarás al extremo que lleva a una enorme sala de carga. En ella podrás ver a dos **trabajadores**, de los cuales uno es un terrorista disfrazado. Para saber cual de los dos es, no tienes más que usar la **visión térmica** (3), pues su temperatura corporal es más alta que la de los civiles no vacunados. **Dispara a la luz** de tu izquierda, **salta al suelo** y **espera en el rincón** de la izquierda, a oscuras, a que se acerque tu víctima. En cuanto se pare a tu lado, **usa la pistola** para dispararle a la cabeza y **rodea la pila de cajas** por su lado izquierdo para esperar al civil. En cuanto te dé la espalda, acércate y dale un golpe en la sien. **Esconde el cuerpo**, coge el **proyectil no perforador** de las cajas y verás que puedes llegar a la siguiente usando la puerta de la izquierda o atravesando la **cinta de transporte** de la derecha. **MAPA 12**

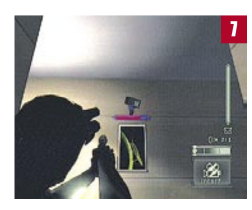
Dispara a la luz del techo y abre la puerta pero no la cruces. Desde ahí verás **dos cámaras** frente a ti y a ambos lados. Destrúyelas con el rifle y mira a la cinta de transporte de tu derecha. Al inicio de ésta y el su lado izquierdo verás una **tubería** por la que subir a una **rejilla** que pasa sobre el puesto de control de más adelante (4). Sube hasta ella y podrás superar dicho control sin ser visto. Baja por el otro extremo y deja que la cinta te lleve a la siguiente zona. En cuanto veas que la pared de la izquierda se "acaba" **salta de la cinta** por ese mismo lado. Si te asomas podrás ver nueva **cámara de vigilancia** en la pared de enfrente. Usa el rifle para neutralizarla y avanza en esa misma dirección. Frente a ti, y a lo largo del

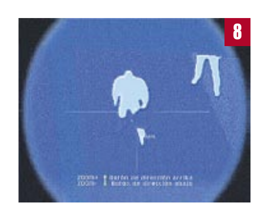

3


4


5







recorrido de la siguiente cinta de transporte, hay otro **puesto de control**. Una de las ventanas del puerto está abierta lo suficiente para que cueles por ella una **cámara señuelo** con el rifle. Hazlo y **usa el dispositivo sonoro para llamar la atención del técnico (5)**. En cuanto se acerque a la cámara, descarga el gas para dormirle. Continúa por la cinta de transporte hasta el fondo de la sala. Busca en lo alto **otra cámara** que neutralizar de un balazo y cruza la puerta del final. **(CHK04)**

PARTE 2

• Recupera el último contenedor ND133 con viruela.

Sube la escaleras hasta que obtengas nueva información. En lo alto verás una enorme sala de espera, vigilada por **2 guardias**, un terrorista y un civil. Antes de cruzar la puerta, espera a que el guardia que ves a través ella se vaya hacia la izquierda. Pasa y **busca refugio en la zona oscura** de tu derecha. Acércate un poco a los asientos y, cuando no haya ningún guardia cerca, **silba**. El civil se encaminará hacia ti para investigar, por lo que podrás dejarlo KO. si le coges por la espalda. Monta en la cinta de transporte 

Mapa 12

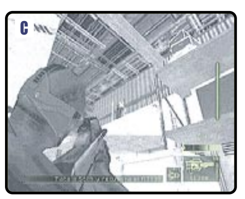
La cosa no es sencilla. Tendrás que eliminar a 2 terroristas que campan a sus anchas mezclados con el personal civil de una de las áreas de facturación de equipaje. Ten en cuenta que los "malos" poseen una temperatura corporal bastante mas alta que la de los civiles. Uno de los terroristas es un técnico que anda por la zona de las cintas transportadoras y el otro está en la pasarela de enfrente, en el extremo izquierdo y vestido de guardia.



Ve hacia la izquierda aprovechando la oscuridad hasta quedar entre las dos cintas transportadoras. El primer terrorista hará la ronda delante de ti y se parará a solo un par de metros de donde estás. Acaba con él por la espalda.



Camina hasta las cajas que hay a la derecha de la cinta por la que has llegado y coge la cámara de seguimiento que hay en ellas. Además, dispara a los tubos que hay en la zona central y sobre la pasarela usando el rifle.



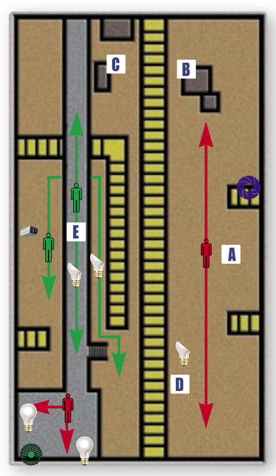
Usando la oscuridad, ve hasta las cajas de enfrente, al fondo a la derecha. Apunta hacia arriba y espera a que el guardia de la pasarela se ponga a tiro. Noquéale con un dardo.



Vuelve al extremo izquierdo de la sala, delante de la cinta una de las cintas y sin exponerte a la luz. Atrae al segundo técnico hacia ti silbado y luego captúralo por la espalda para noquearlo.



Sube a la pasarela saltando desde las cajas y el carrito tras las que te ocultaste en el tercer punto y camina por la pasarela hasta la mitad. Usa el rifle para matar desde lejos al terrorista del fondo cuando se pare.



  Punto de partida  Final  Luces   Luces interactivas Cámara  Enemigo y recorrido Civil

del lado izquierdo y camina agachado. Tendrás que ser muy cuidadoso para llegar al otro extremo, pues **si te expones a la luz** cuando los vigilantes estén mirando **te descubrirán**. Cuando vayas más o menos por la mitad, uno de ellos se irá de la sala y desaparecerá por una puerta del fondo. Aprovecha para, sin perder de vista al otro guardia, llegar hasta el final. **Observa sus movimientos y la cabina** al final a la derecha. Tendrás que llegar hasta ella en cuanto el guardia inicie de nuevo su ronda, alejándose de ti. Una vez allí, **consulta el ordenador (6)**. Cuando tengas la información, espera a que el guardia se aleje de ti y **corre hacia la puerta** por la que desapareció su compañero. Baja algunos escalones de la siguiente escalera y l**o oirás hablar por radio** (no bajes más o la cámara del fondo te verá). Espera a que se vaya y **dispara a todas las luces** del pasillo. Unos segundos después aparecerá para investigar. Recíbele con un disparo letal cuando llegue a la zona oscura y avanza. **Usa el interferidor** con la cámara **(7)** y pasar por la siguiente puerta. **(CHK05)**. **MAPA 13**

Antes de pasar por la puerta que hay en el otro extremo de las escaleras, escucha lo que te dicen des-

Mapa 13

Esta zona es una de las más difícil de superar de todas las que hayas visto hasta ahora. Hay demasiados civiles a los que no puedes dañar y que, en cambio, darán la alarma en cuanto te vean. Además hay un terrorista infiltrado entre ellos. Lo fundamental aquí es que realices cada una de las acciones de forma precisa y sin abandonar nunca la oscuridad.



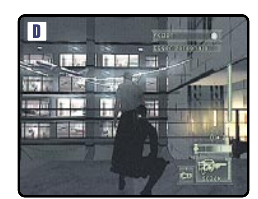
Abre la puerta y ve hasta la mesa que hay a tu izquierda para permanecer oculto a los ojos del terrorista que hay vestido de guardia y del civil sentado enfrente de ti.



El terrorista quiere acabar con el trabajador así que prepara el rifle. En cuanto lo noquee, levántate y dispara a la cabeza antes de que acabe con el civil. Esconde los cuerpos.



Sal al pasillo por la puerta de la izquierda y dispara a las luces del lado derecho (a las cuatro). Camina hacia el fondo y de la puerta del final saldrán dos civiles.



Retrocede y espera a que uno de ellos se acerque a la puerta de la que salió. Dispárale con una dardo eléctrico y noquea por la espalda al que hay apoyado en la barandilla.



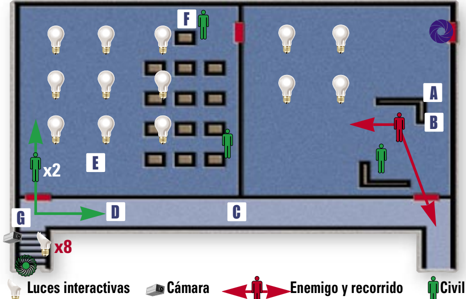
Entra en la sala de conferencias y verás a dos civiles. Silba desde el lado derecho (siempre a oscuras) y el policía irá a investigar. Noquéalo en cuanto te dé la espalda.



Luego acércate desde el lado izquierdo al tipo trajeado. Podrás dejarlo inconsciente sin problemas, ya que no se moverá de su sitio. Esconde los dos cuerpos.



Sal al pasillo y sitúate al inicio de las escaleras. Para evitar ser detectado por la cámara de la derecha, dispara a todas las lámparas que cuelgan sobre las escaleras.





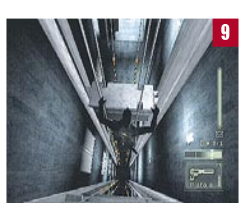
Punto de partida · Final · Luces · Luces interactivas · Cámara · Enemigo y recorrido · Civil

de el puesto de mando. **Soth está en la misma estancia**, así que tendrás que buscarlo. Acércate a la **barandilla** frente a la puerta y **usa los prismáticos y la visión nocturna**. Lo localizarás casi debajo de ti, (tiene una pierna ortopédica) **(8)**. Abre la puerta y, sin cruzarla, **dispara a todas las lámparas** del techo de la sala. Con ello evitarás que las cámaras de las esquinas te vean. Llama al ascensor del extremo derecho y monta. **(CHK06)**

PARTE 3

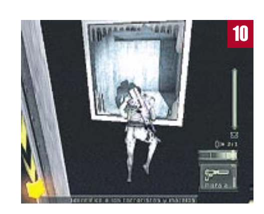
Espera a que se detenga y **dispara a la trampilla** del techo. Sube hasta el techo y busca en uno de los lados unos **cables** por lo que subir hasta el contrapeso. Desde él salta hasta el que hay enfrente y, de ahí, a la **cornisa** del fondo **(9)**. Colgado, avanza hacia la izquierda y sube por la **tubería** vertical hasta que sólo puedas avanzar a la derecha. Hazlo hasta el otro extremo y **déjate caer a la tubería** debajo de ti. Sube por ella a la **cornisa** de la derecha y pega la pared para pasar entre los conductos. **(CHK07)**

Haz un salto doble y, una vez sujeto a cierta altura, salta de nuevo para alcanzar el filo que hay bajo unas tuberías de color gris. Enganchado a él, desplázate hacia la derecha hasta que puedas subir. Retrocede un par de pasos en el hueco en el que estás, **dispara a la rejilla** que hay frente a ti y salta hasta ella **(10)**. Camina por el conducto hasta el otro extremo y dispara a la siguiente rejilla para descolgarte por ella. Ve a la izquierda y sube para llegar a la **escalerilla de emergencia**. Tras subir tres tramos seguidos, llegarás a una zona desde la que se puede acceder a los huecos de los


9

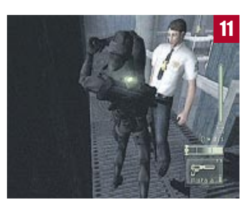
tres ascensores. **Ve hasta el del fondo** (el tercero) y baja haciendo rapel. Destroza la **trampilla del techo del ascensor** y entra en él para hacerte con **munición de 5.72 mm**. Sube de nuevo al techo y busca en el lado izquierdo un **cable** que te lleve a una **barra metálica** que hay entre el segundo y tercer elevador. Descuélgate por el otro lado, déjate caer hasta la que hay más abajo y de ahí al techo del segundo ascensor. Justo encima hay un **conducto** al que subir de un salto. Da un par de pasos y déjate caer. **(CHK08)**

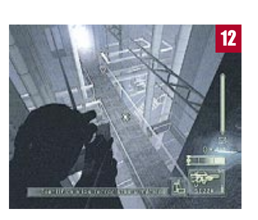
Saldrás a una sala llena de pasarelas y escaleras desde la que Soth pretende difuminar el virus. El tipo está en la pasarela superior, muy por encima de tu cabeza, junto a un enorme **ventilador**. A su alrededor hay un terrorista. **Déjate caer en silencio** desde el conducto y espera quieto. Observa la zona y verás a dos técnicos y un agente de seguridad (en realidad es un terrorista) caminando por las pasarelas de ese nivel. Espera a que se coloque cada uno en su sitio y, cuando el guardia este en el fondo de la sala, **dispara con la pistola a la lámpara** que cuelga a tu derecha. Si el técnico cercano no se acerca **silba**. Cuando esté a tu alcance noquéale aprovechando la oscuridad. **Esconde el cuerpo** en el rincón derecho y espera a que el guardia se acer-

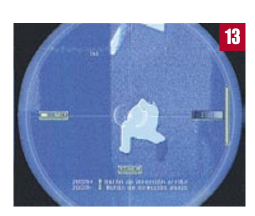

10

que. Permanecerá cerca de ti quieto durante unos segundos, por lo que podrás dispararle en la cabeza **(11)**. **Oculta el cuerpo** y avanza por la pasarela hasta el cruce de caminos. A tu izquierda, a lo lejos, hay otra **lámpara** que deberás reventar en cuanto el técnico que hay bajo él se aleje. Luego haz lo mismo con la que cuelga sobre la pasarela que parte a la izquierda en el cruce. Si eso no llama la atención del técnico, silba y noquéale, siempre **desde un lugar oscuro**.

Bajo el segundo foco que has reventado hay una **escalerilla** (dividida en dos tramos) que lleva a la pasarela más alta. Tendrás que subir por ella, siempre esperando a que el enemigo que patrulla junto al malo no mire en tu dirección. Una vez arriba, **pégate a la barandilla** para permanecer oculto y observa la pasarela que hay debajo de ti: en ella están Soth y su camarada **(12)**. Desde ese mismo punto podrás acabar con ambos. El compañero de Soth se parará durante unos segundos casi debajo de ti. **Dispárale a la cabeza y luego apunta contra su jefe**. Si usas la **visión térmica** te será más fácil **(13)**. Con los dos muertos baja, ve hacia esa pasarela y **coge el ND133**. Si te descubren, acaban con ellos y llega hasta el ND133 en menos de un minuto. Luego suelta el mando y disfruta.


11


12


13





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 69

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA



Un montón de trucos para los **ÚLTIMOS JUEGOS**

Más de 5000 TRUCOS de la A a la Z

SPIDER-MAN 2
DRIV3R
SPLINTER CELL 2
SYPHON FILTER OMEGA STRAIN
RESIDENT EVIL OUTBREAK
ALIAS
CATWOMAN
PSI-OPS
SHREK 2
THE SUFFERING
ONIMUSHA 3
RED DEAD REVOLVER
SMASH COURT TENNIS 2
TIME CRISIS 3

Secretos, estrategias y claves para los mejores juegos de PS2

sumario

[#]

007:NIGHTFIRE

Para introducir estos códigos, ve a Codenames y después a Secrets Unlock. Una vez allí, pon cualquiera de estos nombres:

- **Láser más rápido:** PHOTON.
- **Todos los niveles:** PASSPORT.
- **Cargador para el rifle:** MAGAZINE.
- **Actualizar todos los gadgets:** Q LAB.
- **Desbloquear la pistola de oro:** TARGET.
- **Personajes en modo Multijugador:**
  - Oddjob: BOWLER.
  - Xenia: JANUS.
  - Christmas Jones: NUCLEAR.
  - Baron Samedi: VOODOO.
  - Bond Tux: BLACKTIE.
  - Goldfinger: MIDAS.
  - Jaws: DENTAL.
  - Scaramanga: ASSASSIN.
- **Modo Destrucción (Multijugador):** TNT.
- **Modo Asesinato (Multijugador):** SCOPE.
- **Traje de pato (Multijugador):** Number 1.
- **Escenario explosivo (Multijugador):** BOOM.
- **Goldeneye Strike (Multijugador):** ORBIT.
- **Mejorar el tranquilizador:** SLEEPY.
- **ICONOS 007:**

1. Preludio en París:
- Mientras conduces, primer giro a la derecha.
- Tras el camión del parque de la izquierda.
- Durante la bajada de escaleras rojas lo verás.
- Después del salto grande con turbo a la izquierda, en la entrada del centro comercial.

2. El intercambio (parte 4):
- En el camino que baja al cañón.
- En el cañón.
- En el camino de arriba, en el castillo, yendo por la puerta que hay en la sala A.
- En la bodega.
- En la sala donde están Zoe y Dominique.
- En la habitación con la chimenea.
- Sal por la ventana después del encuentro.
- Bajo la caseta del teleférico.

3. Escapada alpina:
- Dispara al tanque de gasolina del primer campamento que verás a la derecha.
- Pasa la tubería y acaba con el malo de la moto.
- Dispara misiles a los malos que hay encima de la puerta del final.

4. Enemigos vencidos:
- En la cafetería de la izquierda.
- A la derecha después del salto.
- En el salto a la derecha antes de caer al hielo.
- En el hielo, ve a la izquierda.
- En la zona de extracción.

5. Traición (parte 2):
- Al principio, en el camino de la derecha.
- 2º piso del salón, junto a la caja del dragón.
- Cerca del gong en el jardín.
- Después de salvar a la primera Geisha, sal por la derecha hasta el final del pasillo.
- En el salón, en un balcón.
- En el cuarto de la limpieza.

6. Turno de noche (parte 3):
- En el sótano donde comienzas.
- En la entrada del edificio.
- Al subir en ascensor a la oficina, ve por la izquierda al final de la zona de ventanas.
- En la oficina frente a la puerta con código.
- Al final del pasillo cerrado, junto a la ventana.
- En la sala de reuniones con el chaleco.
- En el borde de la piscina del tejado.

7. Reacción en cadena (parte 2):
- Encima de la grúa del edificio del Jetpack.
- En el hangar paralelo al que comienza el nivel.
- Usa los cables para coger uno en el TR-2.
- Junto al generador más grande en TR-2.
- Atraviesa los ventanales rotos desde donde te disparan los francotiradores, mediante la viga.
- Sobre una de las vigas que sostienen la grúa.
- En el ST-3, tras las cajas donde hay un enemigo.

8. El fuego del Fénix (parte 4):
- Sal del ascensor y busca en la cornisa.
- En la sala de reuniones con el chaleco.
- Al final del pasillo de los ventanales.
- En la sala comedor.
- En la oficina 70A.
- En la oficina y en el suelo del vestíbulo.

9. Descenso marino:
- En el interior del barco hundido.
- Debajo del nodo de comunicaciones.
- En el fondo de la segunda zona de minas.
- Encima del muelle de submarinos.
- Durante la persecución del submarino, en una roca elevada a la derecha.
- En la última zona, hay un hueco en lo más alto a la derecha de por donde entras.

10. Infiltración en la isla (parte 3):
- Al comenzar, ve marcha atrás para cogerlo.
- En el helipuerto.
- A la derecha del tercer centinela.
- Dispara al cuarto centinela para sobrevolarlo.

11. Cuenta atrás (parte 3): los irás viendo.
12. Equinox: Todos son bastante fáciles de ver.

007: TODO O NADA

Tras finalizar cada misión en el modo para un jugador te darán una "medalla". Su color depende de muchos factores (puntería, tiempo, número de enemigos abatidos...), y cambiará según lo bien que lo hagas. Una vez tengas el "oro" tendrás que superar de nuevo la misión en el nivel más difícil para obtener el mejor resultado posible: platino. Una vez logrado, vuelve a superar la misión con la máxima dificultad para obtener dicho galardón. Estos "trofeos" sirven para obtener extras en el modo "un jugador".

- **Trucos:** pausa el juego e introduce estas combinaciones. También podrás saber cuántos "platinos" necesitas para desbloquearlos.
  - ●, ▲, ✖, ✖, ●: Todas las armas.
  - ●, ▲, ✖, ▲, ■: Camuflaje.
  - ●, ●, ✖, ●, ▲: Doble munición.
  - ●, ▲, ▲, ■, ●: Doble daño.
  - ●, ●, ▲, ■, ■: Munición llena.
  - ●, ▲, ▲, ✖, ●: Batería llena.
  - ●, ▲, ✖, ●, ▲: Pistola dorada.
  - ●, ■, ■, ✖, ●: Batería mejorada.
  - ●, ✖, ✖, ■, ▲: Tracción mejorada.
  - ●, ■, ●, ■, ▲: Batería ilimitada.

18 WHEELER PRO TRUCKER

- **Camión Nippon Maru:**
  Ve a la pantalla del título, pulsa y mantén ✖ y después pulsa **Start**. Sigue con la ✖ pulsada hasta que aparezca la pantalla de selección de modo de juego. Elige uno y a la hora de escoger un camión tendrás este modelo.

4X4 EVOLUTION

Estos trucos se introducen pausando el juego en el Modo Carrera y pulsando estas secuencias:

- **Todos los vehículos: L1, L2, R1, R2, ■, ■.**
- **25.000 dólares extra:**
  L2, ■, R1, ■, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1.
- **Más lento: L1, L2, R1, R2, ■, ●.**
- **Más rápido: L1, L2, R1, R2, ■, ■.**
- **Velocidad normal: L1, L2, R1, R2, ●, ●.**

[A]

ACE COMBAT 4: TRUENO DE ACERO

- **Opciones de Bonus:**
  Completa las 18 misiones del juego y salva la partida. Cárgala de nuevo y tendrás acceso a nuevas opciones del menú principal.
- **Código maestro:**
  En cualquier momento del juego, pulsa la siguiente combinación mientras mantienes presionados los botones **R2** y **L2**: ↑, ↓, ▲, ✖.

AGGRESSIVE INLINE

Introduce estos códigos en la pantalla "Cheats", dentro de "Options":

- **Todos los niveles y parques en el editor:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA.
- **Personajes ocultos:**
  ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →.
- **Todas las llaves:** SKELETON.
- **"Manual" sin caerse:** QUEZDONTSLEEP.
- **No te afectan las caídas:** KHUFU.
- **"Grind" sin caerse:** BIGUPYASELF.

AIRBLADE

- **Jugar con J. J. Sawyer:** Termina el juego con un rango "S" en todos los niveles.
- **Jugar con Naomi:**
  Termina el nivel Downtown con un rango "B".
- **Jugar con Oscar:**
  Termina el juego con un rango "A".
- **Jugar con The Insider:**
  Termina el nivel Storage con un rango "B".
- **Modo Stunt Attack:** Termina el modo Story.
- **Tercer traje para Ethan:**
  Termina el modo Stunt Attack.
- **Tercer traje para Kat:** Termina el Score Attack con buena puntuación en los niveles.

ALIENS VERSUS PREDATOR

- **Menú de trucos:**
  Pausa el juego y pulsa:
  R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1,
  R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1.

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

- **Código del panel de la biblioteca:**
  En la segunda planta de la biblioteca verás un panel secreto que requiere un código: 3926.

ALL STAR BASEBALL

- **Equipos adicionales:**
  Entra en el modo Exhibición y pulsa **L2 + R2** para desbloquear al equipo de los Dingers y los Islanders. Oirás un sonido. Los Dingers también pueden desbloquearse en el Modo Práctica de bateo, pulsando **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla de selección de equipo.

ALTER ECHO

- **Trucos varios:**
  Mientras estás en el juego, pulsa:
  ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ← e introduce cualquiera de estos trucos:
- **Recuperar vida:**
  Mantén pulsado **L3** y pulsa →.
- **Recuperar tiempo:**
  Mantén pulsado **L3** y pulsa ↑.

AMPLITUDE

Introduce estos trucos en cualquier momento:

- **Paneles negros:**
  R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3.
- **Efecto borroso:**
  R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3.
- **Gemas con cabeza de mono:**
  L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3.
- **Posición de las notas en pantalla aleatoria:**
  ✖, ✖, ←, ←, R3, R3, →, →.
- **Paneles transparentes:**
  L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3.
- **Modo Estilo Túnel/Tormenta:**
  L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3.
- **Canción secreta:**
  Para desbloquear la canción número 26, tienes que superar las 25 anteriores con la dificultad "Insane". La canción secreta es "Spaztik" y sólo estará disponible en dificultad Insane.

APE ESCAPE 2

- **Jugar como Spike:**
  Completa el juego después de encontrar a los 297 monos. Ilumina a continuación la opción "New Game" en el menú principal y pulsa **L1 + Start** para jugar como Spike.

ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS

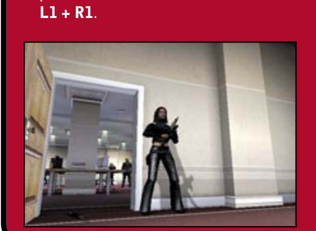
- **Nuevo modo de juego:**
  Termina el juego y abrirás la opción "New Game+", que te permitirá comenzar con Kharg o Darc cargados de objetos. Kharg tendrá 1 King Statuette, 999 Spirit Stones, 3 Diamond Coatings y 100,000 G. Darc contará con 1 Romantic Stone, 999 Spirit Stones, 3 Diamond Coatings, 10 Bountiful Fruit, 50 Dilzweld Bombs y 100,000 G.
- **Personajes secretos:**
  Jugando con Kharg, supera los 20 asaltos de la Arena en Cathena y habrás desbloqueado a Diekbeck como personaje controlable. Si juegas con Darc, supera los 30 asaltos de la Arena en Rueloon y desbloquearás a Choco.

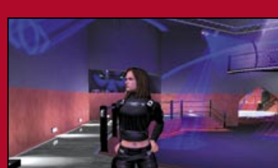
ARMORED CORE 2

- **Victoria sencilla:**
  Compra el doble de misiles de lanzamiento vertical y elige el mapa "Autopista abandonada". Cuando la misión comience, no salgas del edificio. Espera a que el enemigo entre en la zona del alcance de tus misiles y lánzaselos para acabar con ellos fácilmente.
- **Crear AC super pesados:**
  Después de superar el modo Misión la primera vez, podrás crear AC super pesados, es decir, usar a tu AC incluso con exceso de peso.
- **Camuflaje:**
  Derrota a todos los competidores en la Arena.
- **"Robar" emblemas enemigos:**
  Selecciona el AC con el que quieres luchar y antes de enfrentarte a él, pulsa **Start+ Select**. Ve a la opción Garaje y a Editar Emblema.
- **Energía infinita por poco tiempo:**
  Mientras juegas, pulsa **L2**, **R2** y **R3** a la vez. Obtendrás un mensaje de error y durante cerca de un minuto tu energía será ilimitada. Después, toda la energía bajará al mínimo durante el mismo tiempo. Luego se recargará y podrás repetirlo.

ALIAS

- **Desbloquear la selección de nivel**: Después de terminar el juego por primera vez, dirígete a la pantalla donde pone "New Game" y allí pulsa simultáneamente estos botones: **L1 + R1**.
- **Passwords**:
- WRECKING BALL: Inteligencia Artificial loca.
- OBTGOFAST: Inteligencia Artificial experta.
- BIGDOGS: Los 50cc.
- MINIGAMES: Todas las máquinas.





- **Cambiar el tapiz:**
  Podrás coger cualquier emblema que hayas creado y ponerlo como fondo en la pantalla del menú principal. Elige la opción Garaje, después Editar Emblema y crea un nuevo diseño. Luego pulsa **L1+R1+Select**. Ve a la pantalla del menú principal y verás tu nuevo tapiz.
- **Modo visión de cámara distinta:**
  Pulsa y mantén **●+✖+Start** mientras juegas. El juego se pondrá en pausa. Vuelve al juego y el nuevo modo de cámara estará activado.
- **Vista en primera persona:**
  Pulsa y mantén apretados **▲+■+Start** mientras juegas. El juego se pondrá en pausa. Vuelve al juego y jugarás con la nueva vista.
- **Volver a la vista por defecto:**
  Pausa el juego y pulsa **Start** para volver al juego con la vista de juego normal.

ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE

- **Continuar desde *Armored Core 2*:**
  Carga una partida grabada de *Armored Core 2* en el modo One Player Scenario. Comenzarás con todo lo obtenido previamente en el otro juego, incluidas más armas y dinero.

ARMY MEN AIR ATTACK

- **Desbloquear todos los niveles:**
  Introduce el siguiente password:
  ↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖.
- **Passwords de nivel:**
  2. ↑, ✖, ▲, →, ←, ■, ●, ✖.
  3. ▲, ●, ↓, ←, ■, ■, ↑, ↑.
  4. ✖, →, ←, ✖, ●, ■, ■, ▲.
  5. ↓, ↓, ●, ■, ●, ■, →, ✖.
  6. ▲, ✖, ↑, ←, →, ←, ●, ▲.
  7. ←, ■, →, ↓, ●, ✖, ✖, →.
  8. ▲, →, ■, ■, ●, ↓, ↓, ✖
  9. ↑, ✖, ■, ←, →, ●, ←, ←.
  10. ▲, ↑, ●, ✖, ■, ↓, ↓, ↓.
  11. ●, ●, ↑, ←, →, ✖, ▲, ■.
  12. →, ↑, ✖, →, ●, ■, ▲, ●.
  13. ←, ←, ▲, ●, ✖, ✖, ↓, →.
  14. ■, →, ●, ↑, ↓, ■, ↓, ✖
  15. ←, →, ●, ✖, ■, ↓, ↓, ●.
  16. ▲, ●, ✖, →, →, ●, ■, ↓.
  17. ■, ↑, ↑, →, ←, ■, ↓, ✖.
  18. ●, ✖, →, ▲, ■, ↑, ✖, ✖.
  19. ↓, →, ✖, ■, →, ↑, ●, ●.
  20. ↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Para activar los trucos selecciona "Introducir códigos" del menú principal e introduce éstos.

- **Todos los niveles:** FREEPLAY.
- **Modo Dios:** NODIE.
- **Todas las armas:** GIMME.
- **Invisibile:** NOSEEUM.
- **Modo mini:** SHORTY.
- **Modo Gigante:** IMHUGE.
- **Info test:** THDOTEST.

PASSWORDS DE LOS NIVELES:

- **Boot Camp:** BOOTCAMP.
- **Dinner Table:** DINNER.
- **Bridge:** OVERPASS.
- **Refrigerator:** COOLER.
- **Graveyard:** NECROPOLIS.
- **Castle:** CITADEL.
- **Tan Base:** MOUSE.
- **Revenge:** ESCAPE.
- **Bed:** COT.
- **Plasticville:** BLUEBLUES.
- **Toy Shelf:** BUYME.
- **Cashier:** EXPRESS.
- **Toy Train Town:** LITTLEPEOPLE.
- **Rocket Base:** NUKEM.
- **Pool Table:** EIGHTBALL.
- **Pinball Machine:** BLACKKNIGHT.

ARMY MEN RTS

Estos trucos se activan pulsando **R2** durante el juego. Mientras lo mantienes apretado, pulsa la secuencia de botones correspondiente al truco que quieres activar. Oirás un sonido.

- **Diferentes colores:** ■, ▲, ■, ■, ✖, ●.
- **En paracaídas:** ●, ■, ●, ■, ▲, ▲.
- **5.000 unidades de plástico:**
  ▲, ●, ■, ✖, ▲, ■.
- **2.000 unidades de electricidad:**
  ▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖.
- **Más recursos:** ■, ■, ■, ▲, ●, ✖.

ARTIC THUNDER

Pulsa estas combinaciones en la pantalla de selección de modo de juego. Verás un mensaje. Para desactivarlo, vuelve a introducirlo.

- **Modo Experto:** ●, ■, ●, ●, ■ y **Start**.
- **Bolas de nieve atómicas:**
  ■, ■, ■, **L1**, ● y **Start**.
- **Rooster Tails:** **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, ■ y **Start**.
- **Sin competidores:**
  ■, ■, ●, ●, **L1**, **R1** y **Start**.
- **Ítems Aleatorios:**
  R1, **R2**, ■, ●, **R1**, **R2** y **Start.**
- **Todos los Turbos:** ●, **R1**, **R1**, ●, **R2, Start**.
- **Garfio de Combate:** ●, ●, **L2**, ●, ●, **L1**, **Start**.
- **Bombas de nieve:** ●, ●, **R1**, **R2, Start**.
- **Invisible:** ■, ●, ■, **R2**, ●, ●, **Start**.
- **Sin Power ups:** ■, ■, ●, ■, **R2**, ■, **Start**.
- **Modo Rodante:** ●, **L1**, ■, **R2**, ■, **L2**, **Start**.

ATV OFFROAD

Estos trucos se activan en el modo Carrera, poniendo estas palabras como si fueran el nombre de tu corredor.

- **Todas las pistas:** WHATEXIT.
- **Todas las ATVs:** CHACHING.
- **Modo Experto:** ALLOUTAI.
- **Resumen rápido:**
  En una carrera en el modo Práctica, pulsa **L1 + R1** si te sales de la pista o te estrellas.

ATV OFFROAD FURY 2

- **Unos cuantos extras:**
  Crea un perfil de un corredor con una tarjeta de memoria donde tengas también grabada una partida del primer *ATV: Offroad Fury*. Desbloquearás una nueva ATV, la G-Ride y otro traje completo a juego (mono, casco, guantes...).
- **Más trucos:**
  Ve a la opción "Profile Editor" y entra en la opción "Unlock Items". Busca ahora "Cheats", métete en esta nueva opción e introduce cualquiera de estos códigos:
  - GIMMEPTS:1.000 puntos "Profile".
  - EATDIRT: IA agresiva activado/desactivado.
  - SHOWROOM: Todas las ATVs.
  - GOLDCUPS: Eventos del campeonato.
  - THREADS: Todas las equipaciones.
  - GAMEON: Todos los juegos.
  - GINGHAM: Estadísticas al máximo.
  - BUBBA: Todos los corredores.
  - ROADKILL o TRLBLAZR: Todas las pistas.
  - GENERALLEE: Todos los vehículos.
  - IGIVEUP: Desbloquear todo.
  - GABRIEL: San Jacinto Isles.



ATV QUAD POWER RACING 2

- **Opciones y estadísticas al máximo:**
  Introduce estos trucos como nombre de tu corredor en la opción "Create a new profile". Aparecerá un mensaje en pantalla y después podrás poner un nuevo nombre a tu corredor.
  - **Corredores:** BUBBA.
  - **Vehículos:** GENERALLEE .
  - **Pistas:** ROADKILL.
  - **Maniobras:** FIDDLERSELBOW.
  - **Campeonatos:** REDROOSTER.
  - **Desafíos:** DOUBLEBARREL.
  - **Estadísticas al máximo:** GINGHAM.

[B]

BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE

- **Menú de trucos:**
  Durante el juego, pulsa y mantén:
  L1+R2+←+▲+ Start.
  El menú aparecerá en pantalla. Si no te funciona, pulsa al final de la combinación **R3** en lugar de **Start**.
- **Jugar con Drizzt:**
  Ve al menú principal, pulsa y mantén **L1+R1** y luego **✖+▲**. Termina el juego en la dificultad más difícil y al empezar una nueva partida, tendrás a este personaje.
- **Subir de nivel a tu personaje:**
  Durante el juego, pulsa y mantén:
  L1+R2+←+▲+R3.
  Tu personaje confirmará el truco y subirá hasta el nivel 20, con acceso a todos los hechizos.
- **Desbloquear modo Gauntlet:**
  Termina el juego en cualquier dificultad.
- **Desbloquear el modo Extreme:**
  Termina el juego en el modo "Gauntlet".



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

- **Subir de nivel y aumentar el dinero:**
  Pulsa y mantén **L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖**. Mientras, presiona **L2**. Subirás hasta nivel 10, tendrás 45 puntos de habilidad y 500.000 monedas.
- **Saltar de nivel y salud infinita:**
  Durante el juego, pulsa y mantén **L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖**. Mientras, presiona **Start**. Aparecerá un menú donde podrás activar la salud infinita y elegir el nivel deseado.
- **Modo Extreme:**
  Acaba el juego en cualquier dificultad.
- **Artemis Enteri:**
  Acaba el juego en nivel Extreme.
- **Drizzt Do'urden:**
  Tienes que terminarte el juego en cualquier dificultad.

BARBARIAN

- **Traje alternativo:**
  En la pantalla de selección de personaje, elige a un héroe y pulsa **R1** para cambiarle el traje.
- **Jugar con la pantalla de carga:**
  Con el stick izquierdo podrás mover la calavera de la pantalla de carga. Gracioso.

BATTLE ENGINE AQUILA

Introduce estos códigos como tu nombre.

- **Todos los bonus:** 105770Y2.
- **Invencible:** B4K42.
- **Seleccionar nivel:** !EVAH!
- **Usar múltiples códigos:**
  Para activar varios trucos a la vez, introduce los códigos juntos, sin dejar espacios.

BATMAN: RISE OF SIN TZU

En la pantalla donde pone "Press Start", mantén **L1 + L2 + R1 + R2** e introduce estos trucos. Si no se activan en la pantalla "Press Start", carga una partida e introduce los trucos en la pantalla donde te dejan seleccionar el modo de juego.

- **Todos los movimientos:**
  ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓.
- **Barra de poder infinita:**
  ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↓, ↑.
- **Salud infinita:** ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →.
- **Desbloquear dificultad final:**
  ↓, ←, →, ↑, ↑, →, ←, ↓.
- **Desbloquear todo:** ↓, ↑, ↓, ↑, ←, →, ←, →.

BATMAN VENGEANCE

Pulsa en el menú principal estas secuencias.
Si lo haces bien oirás un sonido de confirmación:

- **Batarángs normales y eléctricos infinitos:** **L1**, **R1**, **L2** y **R2**.
- **Cinturón multiusos infinito:**
  ●, ■, ●, ■, **L1**, **R1**, **L2**, **R2**.
- **Esposas infinitas:**
  ■, ●, ■, ●, **L2**, **R2**, **R2**, **L2**.
- **Todos los trucos:**
  L2, **R2**, **L2**, **R2**, ■, ■, ●, ●.

BEYOND GOOD & EVIL

- **Minijuego Marble:**
  Consigue las 88 perlas y conseguirás este minijuego en un disco mdisk.

BIG MUTHA TRUCKERS

- **Truco maestro:**
  Introduce CHEATINGMUTHATRUCKER o ATJCEHJMJ como código en la opción "Cheats" dentro del menú Opciones.
- **Evil Truck:**
  Igual que antes, pero pon VARLEY.

BLADE 2

Estos trucos se introducen pulsando **L1** en el menú principal y manteniéndolo apretado mientras pulsas una estas secuencias:

- **Dificultad Daywalker:** ←, ●, ↑, ↓, ■, ●, ✖
- **Seleccionar nivel:** ↓, ↑, ←, ←, ●, →, ↓, ■
- **Salud infinita:** ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●.
- **Furia infinita:** ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
- **Todas las armas:** ■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲.
- **Munición infinita:** ←, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, ✖.
- **Aliados invencibles:** ■, ●, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖.

BLOODRAYNE

Estos trucos se introducen en el menú "Trucos", seleccionando cuatro palabras de la lista.

- **Nivel secreto:** BRIMSTONE IN THE BAYOU
- **Ver parámetros de los enemigos:** DONT FART ON OSCAR
- **Relleno completo de la barra de sangre:** ANGRY XXX INSANE HOOKER
- **Modo Dios:** TRI ASSASSIN DONT DIE

BATTLESTAR GALACTICA

- **Desbloquear a Starbuck y Apollo para los Wingmen:**
  ↓ ↓ ← ↓ ↓ ↑ → →
- **Desbloquear vídeos de la serie original:**
  ← ↑ ← ← ↓ ← ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓
  → ↑ → ↓ → → ↓ ↓ ← ← ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓
  ← ← ← ← ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ←
  → ↑ ← ↑ → ↑ ← ↑ → → → → → ↓
  ↓ ← ← → → ↑ ↑ ← ← ↑ ↑




- **Desmembramiento gratuito:** INSANE GIBS MODE GOOD
- **Restaurar salud:** LAME YANKEE DONT FEED
- **Mostrar armas en el cuerpo:** SHOW ME MY WEAPONS
- **Ver parámetros del tiempo:** NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

BLOODY ROAR 3

- **Modos Extras de juego:** Juega en el modo Survival y derrota a nueve enemigos seguidos sin perder. Encontrarás un nuevo modo de juego en el menú de opciones.
- **Modo Debug:** En "Opciones", pulsa ● con **L2** pulsado.
- **Galería de imágenes:** Termina el juego con un personaje para desbloquear sus imágenes.
- **Juego de Sumo:** Obtén una puntuación "High Score" en Survival.
- **Sin bloqueos:** Queda primero en el modo Arcade.
- **Super Dificultad:** Acabarte el modo Arcade sin continuar.
- **Un solo golpe basta:** Gana Muerte Súbita.
- **Super Velocidad:** Gana 100 combates en Survival con un personaje y graba tu récord.
- **Cámara lenta:** Consigue un puesto en el ránking con cada personaje en el modo Arcade.
- **Modo Hiper Bestia:** Gana 10 combates con un personaje en el modo Arcade y graba tu nombre en los récords.
- **Una sola caída basta:** Vence 20 asaltos seguidos en el Survival.
- **Jugar con Kohryu:** Gana cuatro asaltos en el modo Arcade sin continuar. Después, derrota a Kohryu en el siguiente asalto y podrás elegirlo en la pantalla de selección de personajes.
- **Jugar con Uranus:** Completa el modo Arcade sin continuar y aparecerá Uranus. Derrótale y podrás elegirlo.

BLOODY ROAR 4

- **Personajes ocultos:**

En el Modo Carrera, consigue el número de puntos ADN indicados.

- Long: Consigue 5.000 puntos.
- Shina: Consigue 10.000 puntos.
- Kohryu: Consigue 30.000 puntos.
- Uranus: Consigue 50.000 puntos.
- Dragon Ryoho: Consigue 100.000 puntos.



BMX XXX

Todos estos trucos se introducen como códigos en el menú de trucos del juego.

- **Todas las bicicletas:** 65 Sweet Rides.
- **Todos los nivele:** CHAMPAGNE ROOM
- **Todos los vídeos:** XXX RATED CHEAT
- **Amishboy:** ELECTRICITYBAD
- **Modo Fluffy Bunny:** FLUFFYBUNNY.
- **Todas las FMV:**
  - Introducción aleatoria: XXXINTRO.
  - Vídeo Bonus 1: THISISBMXX.
  - Vídeo Bonus 2: KEEPITDIRTY.
  - The Bronx, NYC 1: LAPDANCE.
  - The Bronx, NYC 2: STRIPTEASE.
  - The Bronx, NYC 3: FREESAMPLE.
  - The Dam 1: BOING.
  - The Dam 2: THONG.
  - Rampage Skatepark 2: BURLESQUE.
  - Sheep Hills: ONEDOLLAR.
  - Sheep Hills 2: 69.
  - Syracuse 1: FUZZYKITTY.
  - Syracuse 2: MICHAELHUNT.
  - UGP Roots Jam 2: BOOTYCALL.
  - Las Vegas 1: HIGHBEAMS.
  - Las Vegas 2: TASSLE.
  - Launch Pad 69 1: IFLINGPOO.
  - Launch Pad 69 2: PEACH.
  - Vídeo final: DDUULRRLDRSQUARE.
- **Control Fantasma:** GHOSTCONTROL.
- **Piel Verde:** MAKEMEANGRY.
- **Aumentar la velocidad:** Z AXIS.
- **Visión Nocturna:** 3RD SOG.
- **Editor del parque:** BULLETPOINT.
- **Bicicleta de Amishboy:** AmishBoy1699.
- **Bicicleta de HellKitty:** HellKitty487.
- **Bicicleta de Itchi:** Itchi594.
- **Bicicleta de JoyRide:** Joyride18.
- **Bicicleta de Karma:** Karma311.
- **Bici de La´tey:** Latey411.
- **Bicicleta de Manuel:** Manuel415.
- **Bicicleta de Mika:** Mika362436.
- **Bicicleta de Nutter:** Nutter290.
- **Bicicleta de Rave:** Rave10.
- **Bicicleta de Skeeter:** Skeeter666.
- **Bicicleta de TripleDub:** TripleDub922.
- **Bicicleta de Twan:** Twan18.
- **Modo Super Crash:** HEAVYPETTING.
- **Nivel Las Vega:** SHOWMETHEMONEY.
- **Nivel Launch Pad 69:** SHOWMETHEMONKEY.
- **Nivel Rampage:** IOWARULES.
- **Nivel Roots:** UNDERGROUND.
- **Nivel Sheep Hills:** BAABAA.
- **Nivel Syracuse:** BOYBANDSSUCK.
- **Nivel The Dam:** THATDAMLEVEL.
- **Modo Visible Gap:** PARABOLIC.
- **Movimientos:**

En el aire:
- **Toboggan:** ↖ + ■.
- **Turndown:** ← + ■.
- **Candy bar:** ↙ + ■.
- **Tabletop:** ↑ + ■.
- **Backflip:** ↓ + ■.
- **Tailwhip:** ↘ + ■.
- **Can can:** → + ■.
- **Superman:** ↗ + ■.

Modificadores en salto:
- **Rocket air:** ↖ + ●.
- **One footer:** ← + ●.
- **No footer:** ↙ + ●.
- **X-up:** ↑ + ●.
- **Barspin:** ↓ + ●.
- **No hander:** ↘ + ●.
- **One hander:** → + ●.
- **Seat grab:** ↗ + ●.

Grindar:
- **Lipside:** ↖ + ▲.
- **Smith:** ← + ▲.
- **Crooked:** ↙ + ▲.
- **Toothpick:** ↑ + ▲.
- **Icepick:** ↓ + ▲.
- **Sprocket:** ↘ + ▲.
- **Feeble:** → + ▲.
- **Luc-e:** ↗ + ▲.

Piruetas estáticas:
- **Stick B***h:** ↖ + ■.
- **Junkyard:** ← + ■.
- **Mega spin:** ↙ + ■.
- **Forward Rope:** ↑ + ■.
- **Pachyderm:** ↓ + ■.
- **Time Machine:** ↘ + ■.
- **Dump Truck:** → + ■.
- **Slider:** ↗ + ■.

BRITNEY SPEARS DANCE BEAT

- **Vídeo musical "Baby One More Time":** Consigue 9.999 puntos en el modo Audición.

BUFFY CAZAVAMPIROS: CHAOS BLEEDS

ARENAS DESBLOQUEABLES:

Supera estos niveles con el rango que te indicamos para desbloquear las arenas Multijugador:

- **Cantera:** Nivel 11 con rango Slayer.
- **Cementerio:** Nivel 2 con rango Slayer.
- **Iniciativa:** Nivel 8 con rango Slayer.



PERSONAJES DESBLOQUEABLES:

Supera estos niveles con el rango que te indicamos para desbloquear personajes en Multijugador:

- **Vampiro:** Nivel 1 con rango Professional.
- **Vampira:** Nivel 1 con rango Slayer
- **Esqueleto zombi:** Nivel 2 rango Professional.
- **Demonio zombi:** Nivel 3 rango Professional.
- **Tara:** Supera el nivel 3 con rango Slayer.
- **Bestia murciélago:** Nivel 4 con rango Professional.
- **Zombi demoníaco:** Nivel 4 con rango Slayer.
- **Materani:** Nivel 5 con rango Professional.
- **Psicópata:** Nivel 6 rango Professional.
- **Sid el muñeco:** Nivel 6 con rango Slayer.
- **Esclavo de S&M:** Nivel 7 con rango Professional.
- **Dueña de S&M:** Nivel 7 con rango Slayer.
- **Faith:** Nivel 8 con rango Professional.
- **Soldado zombi:** Nivel 9 rango Professional.
- **Kakistos:** Nivel 9 con rango Slayer.
- **Abominator:** Nivel 10 con rango Professional.
- **Chainz:** Nivel 10 con rango Slayer.
- **Gorila zombi:** Nivel 11 con rango Professional.
- **Joss Whedon y/o Chris:** Nivel 12 con rango Professional.

MOVIMIENTOS DE LA CAZADORA (Buffy o Faith)

Ataques estáticos:
- ✖,✖ ■
- ✖, ■, ■
- ■, ■, ✖
- ■, ✖, ✖
- ■, ■, ↓ +■
- ↓ +✖
- ↑ +✖, ✖, ✖
- ↑ + ↑ +✖
- ↑ + ↑ +■
- ✖, ■, ✖
- ✖, ✖, ✖
- ■, ✖, ■
- ■, ■, ■
- ✖, ✖, ↓ +✖
- ↓ +■
- ↑ +■, ■, ■
- ✖+■

Ataques corriendo:
- ✖, ✖, ■
- ✖, ■, ■
- ■, ■, ✖
- ■, ✖, ✖,
- ✖, ↓ +✖
- ■, ■, ↓ +■
- ✖, ■, ✖
- ✖, ✖, ✖
- ■, ✖, ■
- ■, ■, ■
- ■, ↓ +✖
- ■, ↓ +■

Ataques cuerpo a cuerpo:
- ✖, ✖, ■
- ✖, ■, ■
- ■, ■, ✖
- ■, ✖, ✖
- ✖, ■, ✖
- ✖, ✖, ✖
- ■, ✖, ■
- ■, ■, ■

HECHIZOS DE WILLOW:
- **Shockwave:** ■
- **Fireball:** ✖, ✖
- **Sun Spell:** ✖, ✖, ■
- **Shield:** ✖, ■
- **Homing Missile:** ✖, ■, ✖
- **Sonic Blast:** ✖, ✖, ✖
- **Possession:** ✖, ■, ■

BURNOUT

- **Modo Duelo:** Termina el modo Campeonato una vez para desbloquear el modo Duelo contra el Roadster.
- **Roadster:** Si vences al Roadster en el modo anterior, conseguirás desbloquearlo, además de otra de esas carreras cuando corras contra otro coche distinto.
- **Todos los personajes:** En la pantalla del título pulsa: **R2, R2, R2, L1, ▲, L2, L2, L2, R1, ■.**

BURNOUT 2

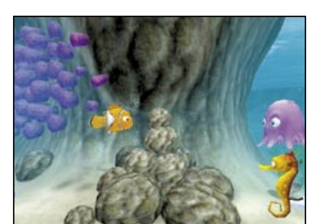
- **Trucos en el modo Crash:** Si completas los 15 escenarios de Crash con medallas de oro, se desbloquearán dos trucos: RUNAWAY (sin frenos) y FREE RUN (sin tráfico).
- **Trucos en el modo Campeonato:** Completa todas las carreras con medalla de oro para desbloquear el truco de la INVULNERABILIDAD, y el campeonato Custom Series.
- **Trucos en el modo Pursuit:** Gana las seis carreras del modo Pursit y desbloquearás el útil truco INFINITE BOOST.
- **Trucos en el modo Face Off:** Se desbloqueará al superar con éxito las cuatro pruebas Face Off del modo Campeonato, consiguiendo así los cuatro coches contra los que competirás. Una vez desbloqueado este modo, podrás competir contra el coche que elijas sustituyendo al modo "Carrera Única", si activas esta opción en el menú de trucos.
- **Para salir disparado:** Si quieres salir lanzado con un turbo desde la línea de salida, antes de empezar la cuenta atrás mantén presionado ✖ (durante la secuencia en la que se "presentan" los coches). Cuando comience la cuenta atrás, pulsa una vez ■ (sin soltar ✖), y saldrá humo de las ruedas traseras. Justo cuando la cuenta atrás termine, en el "Go", suelta y vuelve a pulsar ✖.
- **Más Turbo Boost:** Sólo funciona en el modo Crash. En estas carreras al comenzar tienes tu barra de turbo llena por defecto. Para que no se acabe nunca, presiona de vez en cuando **R1**.
- **Modo Pursuit:** Para desbloquear este modo supera 6 pruebas Pursuit en los modos de Campeonato, en las que de paso conseguirás el coche del malo de cada persecución y el de policía.

LOS COCHES:
- **Hot Rod:** Gana el Face Off 1.
- **Cop Car:** Gana el Pursuit 1.
- **Oval Racer:** Gana el Face Off 2.
- **Classic:** Gana el Pursuit 2.
- **Japanesse Muscle:** Gana el Face Off 3.
- **Gangster:** Gana el Pursuit 3.
- **Supercar:** Gana el Face Off 4.
- **Custom Compact:** Gana la etapa Especial del modo Campeonato.
- **Custom Sport**: Gana modo Campeonato.
- **Custom Suv:** Gana el Pursuit 4.
- **Custom Coupe:** Durante el Campeonato Custom Series.
- **Custom Pickup:** Gana el Pursuit 5.
- **Custom Roadster:** Durante el Campeonato Custom Series
- **Custom Muscle:** Gana el Pursuit 6.
- **Drivers' Ed (coche de autoescuela):** Acaba el entrenamiento con medallas de oro.

BUSCANDO A NEMO

En la pantalla del título del juego, pulsa estas secuencias en función del truco que quieras activar. Después, carga o empieza una partida y pausa.

- **Seleccionar nivel:**
  ▲, ▲, ▲, ■, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ▲.
  Este truco no funciona en todos los niveles.
- **Ver créditos:**
  ▲, ■, ●, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ●, ▲, ■, ●.
  No funciona en todos los niveles.
- **Nivel secreto:**
  ▲, ■, ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ●, ●, ■, ▲.
  Este truco no funciona en todos los niveles.
- **Invencible:**
  ▲, ■, ■, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ●, ▲, ●, ●, ■, ●, ●, ▲, ●, ■, ●, ●, ●, ▲.



[C]

CAPCOM VS SNK 2

- **Distintos finales:** Tras superar 4 ó 5 escenarios, Bison o Geese harán acto de presencia. Esto indica que empieza el combate final en el castillo de Osaka. Aquí te enfrentarás a varios personajes. Dependiendo de cómo lo hagas, obtendrás uno de los tres finales:
  - Si vences a tu oponente en el Castillo de Osaka y no has luchado contra un jefe, significa que no has jugado muy bien.
  - Si has jugado medianamente bien, aparecerá un oponente misterioso al fondo. Akuma o Rugal esperarán en el tejado para combatir entre ellos. Para calentar, pelearán contigo. Cuando derrotes a ambos, dirán que no eres digno de alguien de su talla.
  - Si eres un experto, Akuma o Rugal se convertirán en el Dios de la Lucha y te retarán.

  Los Groove Points que necesitas son:
  - Primer caso: 0 a 299.
  - Segundo caso: 300 a 799.
  - Tercer caso: 800 a 1.999 (Rugal, más de 1.200).
- **Intros distintas:** Algunos luchadores, al enfrentarse a un personaje concreto, harán movimientos o dirán cosas distintas antes de empezar el combate. Algunas son muy divertidas y hay muchas:
  - Vega y cualquier rival feo.
  - Chang y Eagle.
  - Chun-Li y Yamazaki.
  - Iori y Kyo.
  - Rolento e Hibiki.
  - Ryu y Sagat.
  - Zangief y Eagle.

CART FURY

Estos trucos se introducen en la pantalla de opciones, en el menú de Trucos.

- **Activar la niebla: R2, R1, ✖, ■, ■, ●.**
- **Modo cabezón: ▲, ■, ■, L2, L1, R2.**
- **Todos los coches: ▲, ✖, ▲, ■, L2, ▲.**
- **Todos las películas: L1, ●, R2, ✖, L2, ▲.**
- **Todas las pistas: R1, ▲, ✖, ✖, R2, L1.**
- **Coches mortales: L2, ■, L1, R2, R2, ✖,.**
- **Muro letal: ✖, ■, R2, ▲, R1, R2.**
- **Coche mortal: L1, ■, R1, R2, L2, L1.**
- **Conductores y coches ocultos:** En la pantalla de selección pulsa **R1** para tener más conductores o **L1** para más coches.
- **Continues infinitos:** Completa el modo "Season".
- **Saltos:** Completa el "Last Man Standing".
- **Más niebla y pista de Nueva York:** Completa el modo "Demolition" en los niveles Fácil, Medio y Difícil.
- **Ruedas Cohetes y la pista Boston Big:** Completa el modo "Block your opponent" en los niveles Fácil, Medio y Difícil.
- **Sin tiempo y pista Moon:** Completa el modo "Trial" en los niveles Fácil, Medio y Difícil.
- **Conducción nocturna y pista Alpine Raceway:** Completa el modo "Lock-on" en los niveles Fácil, Medio y Difícil.
- **Coche Death car y pista Miami:** Completar el modo "Simulación".
- **Secuencia FMV Driving 101:** Completa todas las opciones del Driving 101.

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

- **Todo el vestuario:** Acaba el juego, selecciona Partida nueva y pon como nombre @LLSKILL.
- **Modo Locura:** Acaba el juego con León en dificultad Normal. Comienza una partida nueva e introduce como nombre @CRAZY.
- **Jugar con Joachim Armster:** Acaba el juego con León. Comienza una partida y pon como nombre @JOACHIM.
- **Modo Calabaza:** Acaba el juego con Joachim Armster y graba la partida. Comienza una nueva y pon como nombre @PUMPKIN.

CELEBRITY DEATHMATCH

- **Jugar con Adam Sandler:** En el modo "Crear un personaje", introduce como nombre "Adam Sandler".

CHAMPIONS OF NORRATH

- **Subir de nivel 1 a 20 y conseguir 999 puntos de habilidad:** Sólo funciona con un personaje de nivel 1. Introduce el código cuando el juego haya empezado y tengas el control del personaje: Pulsa y mantén **L1**, **R2**, **▲**, **R3**.

CHAOS LEGION

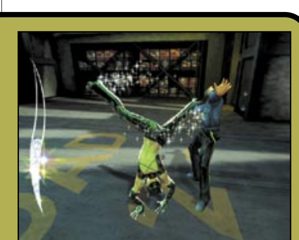
- **Nuevos niveles de dificultad:** Completa el juego en dificultad Normal y abrirás el nivel de dificultad Difícil. Si te lo acabas en Difícil, desbloquearás la Súper.
- **Más opciones:** Tras acabar el juego aparecerá un nuevo Menú de Extras con un montón de curiosidades.
- **Desbloquear Ultimate Legion:** Recoge todos los Thanatos Chips que están desperdigados por todos los niveles.
- **Jugar con Arcia toda la aventura:** Acaba el juego una vez.

CITY CRISIS

- **Helicópteros de bonus:** Termina todas las misiones "Salvamento".
- **Desbloquear modo Time Attack y misión de salvamento final:** Termina todas las misiones "Persecución.
- **Modo Desastre:** Logra rango S en la misión de salvamento final.

CATWOMAN

- **Desbloquear ítems adicionales en la "Galería":** Entra en Opciones, luego en Cómics e introduce el código **1940** en la pantalla de la caja fuerte. Con esta maniobra habrás conseguido abrir una nueva colección de imágenes relacionadas con el juego y con la película.
- **9 vidas:** En cada fase del juego, si localizas al gato Midnight podrás conseguir 8 vidas extra. Así, cada vez que te maten, este gatito te devolverá la vida.
- **Los ojos del gato:** Si tienes problemas para encontrar ojos de gato que te dan puntos, pulsa **▲** para utilizar tu visión "gatuna". Algunos de ellos están escondidos detrás de posters u otros objetos.



- **Baile gatuno:** Si dejas de usar el mando durante un rato, Catwoman comenzará a menearse y a bailar.
- **Esquivar balas en el nivel 1:** Para esquivar las balas de los malos tienes que rodar manteniendo **L1** pulsado mientras corres y pulsando **R1** para rodar. Con este movimiento también puedes romper cosas.

- **Modo Persecución de coche:** Obtén el rango S en el modo "Persecución" del autobús y al menos un rango A en todas las misiones "Salvamento".

COLIN MCRAE RALLY 3

- **Los códigos:** Vienen dados por los códigos bonus,que varían en cada partida. Los trucos que te damos sólo tienen validez para los partidas que tengan el mismo código bonus. Para intentar cambiar tu código de bonus, borra tu partida salvada y carga de nuevo el juego. De esta manera obtendrás otro código bonus distinto. Repite el proceso hasta que obtengas el código deseado. Suele funcionar casi siempre en ocho intentos. Si alguno de los códigos entre paréntesis coincide con el tuyo, introduce estas palabras:
- **Jet:** GOBUUR (0976). LOWWOH (1154). YJBATU (1432). RUGSSH (1866).
- **Buggy:** NQFIPE (0976). PHOUOT (1154). VURCNU (1432).
- **Hovercraft:** IURUOT (0976). MHXIPE (1154). NXDLLB (1432). BKQBAU (1866).
- **Tanque de combate:** LHZWOH (0976). ZIIUUR (1154). ZSSDBU (1432). LWXEIF (1866).
- **Coches R/C:** WWBDBU (0976). AQVATU (1154). GBPWOH (1432). PFKCXQ (1866).
- **Ford Super Focus:** OQJZZY (0976). UYNFVA (1154). LPGXUE (1432). WSNBSB (1866).
- **Todos los coches:** MKCLLB (0976). WWACNU (1154). FMGUOT (1432). OQJHOK (1866).
- **Todas las pistas:** ODIATU (0976). XWUDBU (1154). RVNUUR (1432). ODIFCS (1866).
- **Todas las partes:** FHPCNU (0976). UZVLLB (1154). HZUWOH (1384) KEZIPE (1432). FHPIWQ (1866).
- **Todos los niveles de dificultad:** WSNXZU (0976). AUNAMA (1154). UXNKFB (1432).

COLIN MCRAE 04

- **Códigos:** En el menú de opciones, ve a "Secretos" e introduce estos passwords en la pantalla de "Introducir código". Actívalos colocándote sobre ellos y moviéndote a la derecha.
- **Modo b:** cfckgl.
- **Todos los coches:** aidlau.
- **Todos los circuitos:** bsdjuc.
- **Grupo B y coches de ese modo:** CFCKGL.
- **Modo Experto:** HIQNRM.
- **Todas las piezas:** FUDWHC.
- **Todos los tests:** DMLPOD.
- **Modo Espejo:** EPDZJF.
- **Opciones de climatología:** CÑRWTR. Todos los secretos se puedan sacar ganando los campeonatos, pero puedes darte de alta en la página oficial de Codemasters para conseguir los códigos en el apartado "Secretos".
- **Abrir el modo experto:** Supera en Normal los campeonatos X2 y X4.
- **Premios por ganar en Experto:** Grupo B con 2 coches y modo espejo.
- **Más modos de juego:** Para competir en "rally" o "etapa" compite en cualquier campeonato para abrir tramos.

Campeonato X4

- **Normal:**
  - Peugeot 206 (2º puesto).
  - Peugeot 205 T16 Evo 2 (1º puesto).
  - Lancia Delta Integrale (3º puesto).
  - Ford Escort RS 1600 (tienes que superar primero el cuarto rally).
- **Avanzado:** Ford RS 200 y Ford Transit Rally Van (2º puesto). MGC Sebring Special (supera antes el 4º rally).

Campeonato X2

- **Normal:** Wolkswagen Golf (1º puesto). Citroën 2CV Sahara (2º puesto).
- **Avanzado:** Lancia 037 (1º puesto). Mitsubishi Pajero (2º puesto). Subaru Impreza 22B Sti (tienes que superar primero el cuarto rally).

Campeonato Grupo B

Audi Sport Quattro (1º puesto).

COMMANDOS 2

- **Código maestro:** Introduce PAQUIRRIN como si fuera tu nombre, y desbloquearás todas las misiones.
- **Passwords de misión:** Son 10 misiones, y te indicamos los passwords de cada una en los tres niveles de dificultad, Normal, Difícil y Muy Difícil. Introduce cualquiera de ellas como si fuera tu nombre.
  - 1. XHGDR / PLKUM / PVTSL.
  - 2. WKUC4 / JE5SH / SKDJF.
  - 3. YSM51 / DFY3B / 3DYNG.
  - 4. B7D8F / K9D3H / 9BG3S.
  - 5. 3GHSL / NMWQ9 / KJWJK.
  - 6. AZLM1 / 16G3L / E2J7H.
  - 7. JAHSG / WL3CZ / ZX78Y.
  - 8. UN63A / LPQ6T / TRIB4.
  - 9. VAZ2P / SRCM8 / TRD78.
  - 10. 9TT5W / PAEN8 / 1LPQD.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

- **Desbloquear extras:**
  - Galería de Imágenes: Superar el juego con un rango "A".
  - Base de datos y el cine donde verás los vídeos del juego: consigue un rango "B.
  - Los vídeos: rango "C".
  - La película Satellite: rango "B".
  - Película "Return": rango "A".
  - Para "Triumph Return" y "Konami": rango "S".
  - Para abrir el nivel 6, supera el 5 con rango "A".
  - Para abrir el nivel 7, supera el 6 con rango "A".
- **Empezar la partida con 30 vidas:** Conecta un segundo mando (tiene que ser Dual Shock 2) y con él pulsa **⬆**, **⬆**, **⬇**, **⬇**, **L1**, **R1**, **R2**, **L3**, **R3** en la pantalla del título.

CRASH BANDICOOT: LA IRA DE CORTEX

- **Todas las gemas:**

Nivel 1: BROMAS ÁRTICAS

- **Gema Azul:** Llega hasta el acceso al área secreta sin perder ninguna vida. A la izquierda del río verás el acceso a la zona secreta.
- **Gema Blanca:** 147 cajas, 25 en el bonus.

Nivel 2: TORNADO

- **Gema Blanca:** 15 cajas.

Nivel 3: ATOLONDRADO

- **Gema Blanca:** 126 cajas.

Nivel 4: MAGOS Y LAGARTOS

- **Gema Verde:** Llega al acceso del área secreta sin perder ninguna vida. Verás el hueco de la Gema Verde pasada la primera chimenea, tras el dragón. Espera a tener el bazooka.
- **Gema Blanca:** 128 cajas, 22 en el bonus.

Nivel 5: REACTOR COMPRESOR

- **Gema Gris:** Recoge todas las Gemas de los otros niveles de este mundo para abrir el acceso a la zona secreta. Verás la bifurcación que se dirige hacia la Gema Gris después de romper el paso que hay de tablas de madera al principio, pero no podrás ir por este camino hasta que no hayas cogido las demás Gemas.

CLOCK TOWER 3



- **Galería de arte:**
  Termina el juego, salva la partida y accederás a los diseños de los personajes y de los escenarios pulsando **R1** en el proyector de cine.
- **Extras ocultos:**
  Tras terminar el juego abrirás nuevas opciones. En "Cinema Theatre" podrás ver los vídeos y los diseños que te comentábamos antes.
  Cuando cargues tu partida con el juego acabado y empieces un nuevo juego, tendrás en tu poder la llave del guardarropa de la habitación de Alyssa. Dentro encontrarás cinco uniformes nuevos, como la toga romana del final y otros muy curiosos.

- **Gema Blanca:** 155 cajas, 34 en los bonus.

Nivel 6: LA LLAMADA DE LA SELVA
- **Gema Blanca:** 155 cajas, 49 en bonus.

Nivel 7: MOLUSCOS TRAVIESOS
- **Gema Blanca:** 99 cajas.

Nivel 8: BONZAI, BANZAI
- **Gema Roja:** Llega sin perder ninguna vida al acceso del área secreta en el puente. La Gema Roja está en el puente, pasando los biombos transparentes que verás tras el laberinto. El área secreta es un poco complicada, con saltos sobre toldos y cornisas. En la cornisa que está llena de cajas de dinamita y Nitros, explota las dinamitas para despejar el camino sin problemas. Junto a la Gema, está la habilidad del Superbarrigazo.
- **Gema Blanca:** 152 cajas.

Nivel 9: HUNDIMIENTO
- **Gema Blanca:** 12 cajas.

Nivel 10: H2 0H N0
- **Gema Blanca:** 165 cajas.

Nivel 11: EL GUANTE
- **Gema Rosa:** Llega sin perder ninguna vida hasta el acceso del área secreta. Para facilitarte las cosas en ésta, agáchate y avanza arrastrándote en las zonas con cuchillas muy juntas, donde hay poco espacio para saltar.
- **Gema Blanca:** 143 cajas, 41 en bonus.

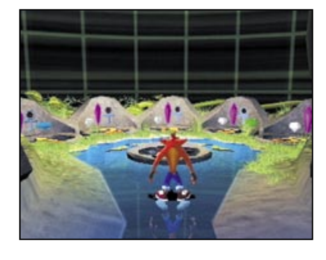
Nivel 12: TSUNAMI
- **Gema Gris:** Llega hasta el acceso al área secreta sin perder ninguna vida. Está junto a la salida del nivel, donde verás la caja verde con el símbolo de exclamación que explotaría todas las Nitros del nivel. Si te decides a entrar, no la toques en ningún momento, porque hay cajas de Nitro sobre las que saltar para alcanzar la Gema Gris, en la zona secreta.
- **Gema Blanca:** 100 cajas, 42 en el bonus y 14 en el área secreta.

Nivel 13: BANDICOOT AHUMADO
- **Gema Blanca:** 34 cajas.

Nivel 14: ROLLO DE ESQUIMAL
- **Gema Blanca:** 82 cajas.

Nivel 15: ALTAS TEMPERATURAS
- **Gema Blanca:** 147 cajas, 43 en el bonus.

Nivel 16: AVALANCHA
- **Gema Gris:** Rompe 22 cajas en el descenso con la tabla de snowboard. Para repetir la bajada en snowboard y no repetir todo el nivel, coge el último checkpoint, que está antes de la cuesta. Si te dejas alguna caja, pegate a la pared de la derecha para dejarte alcanzar por la avalancha y vuelve a intentarlo. Así no serás penalizado con una vida menos, y podrás repetirlo.
- **Gema Blanca:** 113 cajas, 48 en el bonus.



Nivel 17: DROIDES VACÍOS
- **Gema Gris:** Recoge todas las Gemas de este mundo. Después, podrás entrar en el área secreta de la Gema Gris de este nivel. En esta zona te encontrarás con un montón de malos y Nitros. Dispara primero antes de avanzar.
- **Gema Blanca:** 168 cajas, 25 en los bonus.

Nivel 18: CRASHTEROIDES
- **Gema Blanca:** 14 cajas.

Nivel 19: EL CAÑÓN DE CORAL
- **Gema Blanca:** 85 cajas.

Nivel 20: ALTURAS BORRASCOSAS
- **Gema Blanca:** 137 cajas, 49 en bonus.

Nivel 21: CRASH A FUEGO LENTO
- **Gema Roja:** Llega sin perder ninguna vida al área secreta. Está en la sección de la cueva con la roca que cae por las pendientes, entre el segundo y el tercer punto de control. No podrás alcanzarla. Usa el bazooka, déjate caer y muere.
- **Gema Blanca:** 138 cajas, 44 en bonus.

Nivel 22: FIEBRE DEL ORO
- **Gema Amarilla:** Llega sin perder ninguna vida. El acceso a la zona la Gema Amarilla está junto a la caravana de color blanco y azul, que está después del segundo hombre que lanza dinamita y que has de esquivar. Cuando llegues al final de la zona secreta, dispara a la Gema.
- **Gema Blanca:** 209 cajas, 36 en bonus.

Nivel 23: LOCURA MEDIEVAL
- **Gema Blanca:** 162 cajas.

Nivel 24: BOLAS DE FUEGO
- **Gema Blanca:** 110 cajas, 38 en los bonus.

Nivel 25: CORTEX EL TORBELLINO
- **Gema Gris:** Consigue el resto de las Gemas de este mundo y el acceso se desbloqueará. Está pasada la segunda caja metálica con el símbolo de exclamación. Hay paredes electrificadas donde tendrás que saltar a ciegas. Intenta llegar con dos Máscaras. Tendrás que andar de puntillas por un camino de Nitros, saltar dos suelos electrificados y evitar científicos locos.
- **Gema Blanca:** 156 cajas.

Nivel 26: TIEMPO DE CABALLEROS
- **Reliquias necesarias:** 5.
- **Gema Gris:** Escondida en el nivel, sobre una de las planchas con pinchos, al lado de las Nitros bajo una plataforma que entra y sale.
- **Gema Blanca:** 115 cajas.

Nivel 27: CIUDAD FANTASMA
- **Reliquias necesarias:** 10.
- **Gema Gris:** Gana la carrera de vagonetas. Si vas por la izquierda ganarás algún tiempo. Comienzas delante de Crunch que no dejará de intentar adelantarte, así que no te entretengas con las cajas. Gana en las tres vueltas.
- **Gema Blanca:** 65 cajas.

Nivel 28: ESTACIÓN DE HIELO
- **Reliquias necesarias:** 15.
- **Gema Gris:** Gana la carrera contra el oso polar. Él va por el medio de los círculos, de modo que sólo podrás de adelantarlo si vuelas por encima de él. Tratará de empujarte.
- **Gema Blanca:** 20 cajas.

Nivel 29: BOLOS SOLARES
- **Reliquias necesarias:** 20.
- **Gema Gris:** Escondida en el nivel. Tras el primer checkpoint verás tres caminos que bajan. Ve por el de la derecha y atraviesa las baldosas que se tambalean. Al final del camino con baldosas está la Gema.
- **Gema Blanca:** 86 cajas.

Nivel 30: FUERZAS DE LA NATURALEZA
- **Reliquias necesarias:** 25.
- **Gema Gris:** Escondida en el nivel. Está sobre unas cajas de Nitros que hay en uno de los muchos pasos estrechos. Salta sobre ella.
- **Gema Blanca:** 111 cajas.

CRAZY TAXI

- **Bicicleta secreta:**
  Pulsa y mantén **L1+R1** en la pantalla de selección de personajes. Suelta **L1** y después **R1**. Vuelve a pulsarlos y mantenerlos y suéltalos a la vez. Pulsa ✖. Oirás el timbre de bicicleta.
- **Modo Experto:**
  Pulsa y mantén **L1+R1+Start** en el menú principal y continúa pulsando los botones hasta llegar a la pantalla de selección de personajes. Pulsa ✖ para seleccionar el modo de juego y la variación. Aparecerá la frase "Modo Experto".
- **Vistas distintas:**
  Comienza una partida en modo Arcade o en el Original. Pulsa y mantén **L1+R1** y pulsa ● en el mando del jugador 2 para cambiar la vista hacia una en primera persona. Si en lugar del ● pulsas ■, verás un velocímetro, si pulsas ▲ harás un zoom y si pulsas ✖ irás a la normal.
- **Desactivar flechas de indicación:**
  Pulsa y mantén **R1+Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes.
  El mensaje "Sin flechas" aparecerá en pantalla.
- **Modo "Otro día":**
  Pulsa **R1** en la pantalla de selección de personajes y suéltalo. Ahora, pulsa y mantén **R1** y presiona ✖. Aparecerá el mensaje "Otro día".
- **Desactivar indicador de destino:**
  Mantén **L1+Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes. Aparecerá el mensaje "Sin marcadores de destino".
- **CRAZY MOVIMIENTOS:**
  - **Crazy Dash (Turbo):** Se trata de presionar a la vez el botón **R2** y ●. Tu taxi saldrá disparado en un pequeño turbo. Puedes mantener la velocidad sin chocar contra nada.
  - **Crazy Drift (Derrape):** Cuando cojas velocidad o hagas un Crazy Dash, presiona: "Reverse" (atrás, ✖) e inmediatamente "Drive" (conducir hacia delante, ●) mientras giras.
  - **Crazy Stop (Parada):** Uno de los problemas más frecuentes es que, al parar junto a un cliente, es normal que te pases de largo. Para evitarlo, frena con **L2** a la vez que pulsas "Reverse" (✖). A continuación, vuelve a pulsar ● mientras monta el cliente.
  - **Crazy Through (Adelantamiento):** Si llevas velocidad y esquivas el tráfico por los pelos, obtendrás más dinero.
- **Crazy Drift Jump (Derrape con salto):** Si eres capaz de ejecutar un Crazy Dash para encararte a una rampa y, mientras subes, ejecutar un Crazy Drift, darás un enorme salto.
- **Crazy Drift Stop (Derrape con parada):** Para derrapar con un Crazy Drift, al soltar ✖ y pulsar ●, lo mejor es que mantengas presionado ● para alargar el derrape al máximo. Si mantienes ● y **L2**, el coche resbalará durante mucho rato con las ruedas bloqueadas, e incluso podrá dar varias vueltas sobre sí mismo. Si quieres que el derrape sea más breve, para detener antes el coche, suelta ● y pulsa intermitentemente **L2** para que los frenos actúen como si fueran un ABS. En teoría, un Crazy Drift Stop es un Crazy Drift con el freno pulsado, pero existen muchas formas de hacerlo.
  - **Limit Cut (Velocidad punta):** Tras hacer un Crazy Dash, si mantienes pulsados **R2** y ●, el coche seguirá a todo gas mientras no choques. Para ir más rápido, pulsa a la vez los botones de "Drive" (●), Acelerador (**R2**) y **R1**. El turbo será algo más potente.

CUESTIÓN DE HONOR

- **Modo Difícil:**
  Acaba el juego en dificultad Normal.
- **Dos trajes extra:**
  Acaba el juego en cualquier dificultad.
- **Nuevas secuencias:**
  Acaba el juego en cualquier dificultad.

CY GIRLS

- **Desbloquear personajes:**
  - Benigumo: Completa la historia de Aska.
  - Coffy: Completa la aventura de Aska.
  - X: Completa la historia de Ice.



DANCING STAGE PARTY EDITION

- **Lista de pistas ocultas:**
  Por cada cinco pistas superadas aparecerá una oculta. Son éstas: Can't Stop Falling In Love / Orion.78 (ameuro mix) / Absolute Superstar / Paranoia Rebirth / holic / Do It Right / La Senorita Virtual / Let The Beat Hit 'Em (classic R&B mix) / Matsuri Japan / Drop Out / era (nostal mix) / Trip Machine / R3 / Leading Cyber / Healing Vision / DXY! / AM-3P (303 Bass mix).

DAKAR 2

Introduce estos códigos como passwords.
- **Todos los coches:** SWEETAS.
- **Todas las pistas:** BONZER.

DARK ANGEL

- **Final extendido:**
  Completa el juego y espera a que los créditos acaben. Aparecerá una secuencia extendida, en la que verás el auténtico final del juego.

CONFLICT: DESERT STORM II

- **Menú de trucos:**
  Pulsa en el menú principal:
  L1, L1, R1, R1, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.
  Ve ahora a "Options" y busca la opción "Cheats", donde podrás activar los trucos del juego. Si desde el menú principal no te ha funcionado el truco, prueba a hacerlo desde "Options".

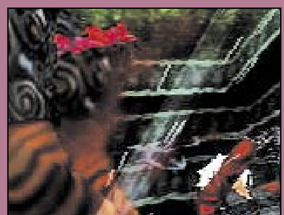




DEVIL MAY CRY 2

- **Modo Dante Must Die:**
  Supera el juego en modo Hard con Dante.
- **Modo Lucia Must Die:**
  Supera el juego modo Hard con Lucia.
- **Selección de misiones:**
  Supera el juego con Dante y con Lucia.
- **Desbloquear a Trish:**
  Supera el juego en modo Hard con Dante.
- **Traje alternativo de Dante:**
  Supera el juego en cualquier dificultad para "vestir" a Dante con otro traje.
- **Segundo Traje alternativo de Dante:**
  Supera el modo Dante Must Die.
- **Traje alternativo de Lucía:**
  Con Lucía, acaba el juego.
- **Segundo Traje alternativo de Lucía:**
  Supera el juego de nuevo en Hard Mode.
- **Último Traje alternativo de Lucía:**
  Supera con ella el modo Lucia Must Die.
- **Modo Bloody Palace:**
  Supera el juego con Dante y con Lucía para desbloquear este nuevo modo.





DARK CLOUD

- **¿No tienes antídotos?:**
  Si eres envenenado y no tienes un antídoto, pero tienes una bebida de resistencia, métete en una charca y bébetela. Espera unos momentos hasta que el efecto de la bebida desaparezca.
- **Mazmorra Pasaje del demonio:**
  Termina el juego y guarda la partida para desbloquear el Demon Shaft, que se podrá seleccionar en el mapa "Ir a otras áreas". Se trata de una mazmorra muy difícil, con 100 niveles.
- **Poder de las gemas:**
  Esta es una lista de lo que pueden hacer las distintas gemas si las usas con tus armas:
  Amatista:
  +10 Hielo, +10 Dinosaurio, +10 Magos.
  Aguamarina:
  +10 Hielo, +10 Insectos, +10 Acuático.
  Diamante: +10 Metal, +5 en todas las estadísticas anti-enemigos.
  Esmeralda:
  +10 Magia, +10 Dinosaurio, +10 Plantas.
  Ópalo:
  +10 Resistencia, +10 Metal, +10 Magos.
  Perla:
  +10 Resistencia, +10 Trueno, +10 Muertos.
  Rubí:
  +10 Velocidad, +10 Fuego, +10 Mimics.
  Peridot:+5 Ataque, +10 Sacro, +10 Plantas, +10 Bestias. Granate: +5 Ataque, +10 Fuego, +10 Piedra, +10 Insectos.
  Topacio:
  +5 Ataque, +10 Muertos, +10 Insectos.
  Zafiro: +10 Magia, +10 Viento, +10 Insectos.
  Turquesa:+10 Hielo, +10 Piedra, +10 Mimics.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Introduce los siguientes códigos en el Menú Principal. Para cambiar de traje, pulsa ■ en el menú de selección de personaje.

- **Desbloquear todas las bicis:**
  ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ■.
- **Desbloquear a Amish Boy:**
  ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ■.
  Disponible en los modos ProQuest y Freeride.
- **Desbloquear a Mike Dias:**
  ↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, ■.
  Disponible en los modos ProQuest y Freeride.
- **Traje de competición de Colin:**
  ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.
- **Traje de competición de Dave Mirra:**
  ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ■.
- **Traje de competición de Joey Garcia:**
  ↑,↓,↑,←,↓,→,↓,→, ■.
- **Traje de competición de Kenan Harkin:**
  ↑,↓,←,↓,←,↑,↓,↑,■.
- **Traje de competición de Leigh Ramsdell:**
  ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ■.
- **Traje de competición de Luc-E:**
  ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ■.
- **Traje de competición de Mike Laird:**
  ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ←, ■.
- **Traje de competición de Rick Moliterno:**
  ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ■.
- **Traje de competición de Ryan Nyquist:**
  ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ■.
- **Traje de competición de Scott Wirch:**
  ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.
- **Traje de competición de Tim Mirra:**
  ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ■.
- **Traje de competición de Todd Lyons:**
  ↑, ↓, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓, ■.
- **Traje de competición de Troy McMurray:**
  ↑, ↓, ← ↓, →, ←, ↑, ←, ■.
- **Traje de competición de Zack Shaw:**
  ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, ■.

DAVID BECKHAM SOCCER

- **Desbloquear el editor de jugadores:**
  Marca 5 goles en el modo Partido Libre. El editor estará en en la pantalla Game Settings.
- **Equipo Manchester Eleven:**
  Consigue 20 puntos en "Target Free Kicks". Estará disponible en "Friendly Series".
- **Desbloquear el equipo World Stars:**
  Consigue 20 puntos en "Target Passing" y podrás jugar con este equipo en "Friendly Series".
- **Equipo England Eleven:**
  Consigue 20 puntos en "Target Crossing" y podrás jugar con este equipo en "Friendly Series".
- **Jugar partidos clásicos:**
  Consigue 15 puntos en el modo "Target Shooting". Selecciona "Classic Match" en el modo Arcade para jugar uno de estos partidos: American Samoa vs. Australia, Brasil vs. Italia, Calais vs. Nantes, Manchester vs. Munich Whites, Manchester vs. Leeds e Italia vs. Inglaterra.
- **Desbloquear estadios Bonus:**
  Completa el "Panel Bash" en menos de 10 segundos. Selecciona después "Game Settings" en el modo "Friendly Series".

DEAD OR ALIVE 2

- **Aumentar la forma de las luchadoras:**
  Desde el Menú principal selecciona "Opciones". Aquí elige "Configuración del Juego" y después "Otros". Ve a la opción "Edad", donde puedes modificar la "edad" de tus personajes, desde los 13 años hasta los 99, aunque no se refleja en pantalla notarás la diferencia al moverse.
- **Truco en el Modo Survival:**
  Elige este modo de juego y, una vez que el nivel haya sido cargado y comience la pelea, pulsa el botón de Eject de la consola. El disco saldrá, pero la pelea continuará. Una vez que hayas dejado "K.O." a tu contrincante, podrás seguir golpeándole en el suelo. Efectúa un ataque especial (ejemplo, ↑ + Puñetazo + Patada), cada vez que le golpees recibirás un bonus. Sigue hasta que te canses y luego introduce de nuevo el disco en la consola. Después de unos 10 segundos la música volverá y continuará el juego normalmente, apareciendo el siguiente oponente. Repítelo todas las veces que quieras.
- **Cambiar el peinado de Helena:**
  Cuando selecciones a Helena, usa el ● para hacer que tenga una larga coleta de cola de caballo, o la ✖ para que la coleta sea más corta.
- **Cambiar el peinado de Kasumi:**
  Cuando selecciones a Kasumi, usa el ● para que tenga una coleta de cola de caballo trenzada, si usas la ✖, la coleta será normal.

DEAD TO RIGHTS

Estos trucos se introducen en la pantalla donde aparece la opción para elegir una nueva partida. Ponte sobre esta opción y, manteniendo pulsados **L1, R1, L2** y **R2**, pulsa las siguientes combinaciones. Aparecerá un mensaje si lo haces bien.

- **Modo 10.000 balas:** ↑,←,↓,→, ●.
- **Enemigos desarmados:** ■, ■, ●, ●,→.
- **Armadura infinita:** ↑, ↑, ↑, ■, ↓.
- **Escudos humanos infinitos:**
  ■, ▲, ●, ▲, ■.
- **Invisible:** ▲, ▲, ↑, ↑, ▲.
- **Elegir nivel:** ↓, ←, ↓, ▲, ↓.
- **Malos más eficientes:** ▲, ■, ←, ←, ●.
- **Golpes más fuertes:** ↓, ●,←,←,←.
- **Un disparo mata:** ▲, ●, ●, ●, ←.
- **Adrenalina infinita:** ←, →, ←, ●, ■.
- **Disparar a dos manos:**
  ▲, ●, ↑, ↑, ↑.
- **Salud infinita:** ■, ▲,←, ↑, →.
- **Munición infinita de escopeta:**
  →, ●, ●, ●, ■.
- **Tipo duro:** ▲, ■, ←, ←, ●.

DEF JAM VENDETTA

- **Trajes alternativos:**
  Selecciona "Battle mode", "Single Match" y, en la pantalla de selección de personajes, pulsa y manten **L1 +L2 +R1 + R2** e introduce cualquiera de estos códigos:
  - Segundo traje de Spider: ■, ▲, ✖, ■, ●
  - Tercer traje de Spider: ●, ●, ■, ✖, ▲
  - Arii: ✖, ■, ▲, ●, ■
  - Segundo traje de Briggs: ✖, ▲, ●, ■, ●
  - Carla: ✖, ■, ✖, ✖, ✖
  - Chukklez: ■, ■, ▲, ✖, ●
  - Cruz: ●, ▲, ✖, ✖, ●
  - D-Mob: ■, ▲, ●, ✖, ●
  - Segundo traje de D-Mob: ■, ■, ▲, ■, ■
  - Dan G: ✖, ●, ✖, ●, ■
  - Deebo: ●, ●, ✖, ✖, ▲
  - Deja: ●, ■, ●, ●, ✖
  - DMX: ●, ✖, ●, ▲, ■
  - Drake: ▲, ■, ●, ✖, ✖
  - Segundo traje de Drake: ✖, ▲, ▲, ●, ●
  - Funkmaster Flex: ●, ▲, ●, ●, ■
  - Headache: ▲, ▲, ▲, ■, ●
  - House: ▲, ✖, ▲, ●, ✖
  - Iceberg: ■, ▲, ●, ■, ●
  - Ludacris: ●, ●, ●, ■, ▲
  - Segundo traje de Manny: ●, ■, ●, ■, ●
  - Masa: ✖, ●, ▲, ■, ■
  - Method Man: ■, ●,✖, ▲, ●
  - Moses:▲, ▲, ■, ■, ✖
  - N.O.R.E.: ●, ■, ▲, ✖, ●
  - Nyne: ■, ●, ✖, ✖, ▲



  - Omar: ●, ●, ■, ▲, ▲
  - Opal: ●, ●, ■, ■, ▲
  - Peewee: ✖, ✖, ■, ▲, ■
  - Segundo traje de Peewee: ✖, ▲, ▲, ■, ●
  - Penny: ✖, ✖, ✖, ▲, ●
  - Pockets: ▲, ■, ●, ■, ✖
  - Segundo traje de Proof: ✖, ■, ▲, ■, ●
  - Razor: ▲, ■, ▲, ●, ✖
  - Segundo traje de Razor: ■, ●, ✖, ▲, ▲
  - Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖
  - Ruffneck: ✖, ■, ✖, ▲, ●
  - 2º traje de Ruffneck: ■, ●, ▲, ✖, ■
  - Scarface: ●, ■, ✖, ▲, ■
  - Sketch: ▲, ▲, ●, ■, ✖
  - Snowman: ▲, ▲, ✖, ✖, ●
  - Steel: ✖, ▲, ●, ●, ▲
  - T'ai: ●, ●, ■, ✖, ●
  - Zaheer: ▲, ▲, ■, ✖, ✖
  - Method Man: ■, ●, ✖, ▲, ●
  - Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖

DEUS EX

- **Modo Dios:**
  Durante el juego, presiona **Select** y luego: **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **Start**, **Start**, **Start**. Activarás la carpeta "Cheats".

DEVIL MAY CRY

- **Modo de dificultad Hard:**
  Acábate una vez el juego.
- **Modo Legendary Dark Night:**
  Acábate el juego en la dificultad Hard.
- **Modo Dante Must Die:**
  Acaba en la dificultad Legendary Dark Night.
- **Desbloquear Super Dante:**
  Supera el modo Dante Must Die para conseguir la opción Super Dante, que te permitirá transformarte en demonio y usar magia indefinidamente.
- **Modo de dificultad Fácil automático:**
  Termina cada misión usando sólo entre 1 y 3 continuaciones y abrirás una opción al principio de la siguiente misión que te preguntará si quieres cambiar a dificultad Fácil. Si aceptas, no podrás volver al modo Normal y tendrás que resetear el juego si quieres volver a acceder a él.

Localización de las Misiones secretas:

- **Misión 1: Impacto crítico:**
  En la Misión 3, después de acabar con el escorpión gigante, dejándote caer al mar en el puente roto.
- **Misión 2: Crías de Phantom**
  Cuando empieces la Misión 4, vuelve a entrar en la catedral.
- **Misión 3: Crías de Phantom II**
  En la misión 4, tras completar la Misión Secreta 2, en la habitación de la Estatua del Tiempo.
- **Misión 4: Las tres Bestias**
  En la Misión 4 después de acabar con Shadow. Entra en la sala del viejo avión, elimina a los Títeres y baja en el ascensor.
- **Misión 5: ¡Ojo con los Kyklops!**
  En la Misión 7, entra en la sala donde donde conociste a las cucarachas gigantes.
- **Misión 6: Fantasmas errantes**
  En la Misión 11, vuelve a salir por la puerta por la que has entrado al comienzo.
- **Misión 7: Celda acuática**
  En el intervalo entre la Misión 13 y la 14. Aparecerás en el exterior del casco del barco. Vuelve a entrar por el agujero por el que acabas de salir y dirígete al camarote del capitán por el agujero de ventilación del fondo. Acércate al capitán muerto y pulsa ✖ para entrar en la Misión Secreta.
- **Misión 8: Tesoro de la Guadaña**
  En la Misión 15, en el área circular de las cuchillas,lee la inscripción de la pared con el bajorrelieve de la calavera.
- **Misión 9: Escalera de la tranquilidad**
  En la Misión 16, entrando nuevamente al Coliseo por la puerta de las lanzas.
- **Misión 10: Sombras en la oscuridad**
  En la Misión 16, tras destruir a Nightmare, vuelve a la habitación del avión.
- **Misión 11: Gema Celeste Azul**
  En la Misión 17, al comenzar, colócate sobre el agujero negro para regresar al extremo del puente roto. Acércate al borde y presta atención: debes saltar a la primera plataforma, activar el Mo-

do Demoníaco con la Alastor, saltar, activar el Bombardeo y avanzar volando hasta el final del puente; dejarte caer en la última plataforma, desactivar el modo Demoníaco y saltar al extremo del puente a la primera.

- **Misión 12: Brazalete escondido**
  En la Misión 21, pulsa ✖ en la pared enfrente de una Estatua del Tiempo.

DIE HARD: VENDETTA

Pulsa estas combinaciones en el menú principal. Un mensaje en la parte superior de la pantalla confirmará que el truco se ha activado.

- **Modo Dios:** L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
- **Cabezones:** R1, R1, L1, R1.
- **Cabezas pequeñas:** L1, L1, R1, L1.

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Introduce cualquiera de estos códigos en el menú de trucos:

- **Todos los personajes:** friendsofbob.
- **Todos los escenarios:** extremepassport.
- **Todos los ítems para la opción "Crear un skater":** sweetthreads.
- **El vídeo del Rey León:** savannah.
- **Desbloquear el vídeo de Tarzan:** nugget.
- **el vídeo de Toy Story:** marin.
- **Medidor especial lleno:** supercharger.

DONALD DUCK, CUAC ATTACK

- **Movimientos especiales:**
  Al ir recogiendo ruedecillas conseguimos letras que forman la palabra "SPECIAL", siempre dentro de cada nivel. Si logras formar la palabra completa y terminas el nivel, obtendrás un movimiento especial. Ésta es una lista de dónde se encuentran y la forma de realizarlos:
- **Movimientos en Monte Pato:**
  - Yogabound – ↑, ✖, ✖, ✖, ✖.
  - Ring a Ding-Ding – ↑, ●, ●, ●, ●.
  - Soap Opera – ↑, ✖, ●, ✖, ●.
  - Pole Pose – ↑, ✖, ●, ●, ✖.
- **Movimientos en Duckburgo:**
  - Soccer Shop – →, ✖, ✖, ●, ●.
  - Spicy Golf – →, ▲, ▲, ▲, ▲.
  - Fab Lifting – →, ▲, ▲, ■, ■.
- **En la mansión de Mágica:**
  - Tap Ten – ↓, ▲, ■, ▲, ■.
  - Ballet Basket – ↓, ■, ■, ■, ■.
  - Stilt Tilt – ↓, ■, ■, ▲, ▲.

DOS POLICÍAS REBELDES II

- **Desbloquearlo todo:**
  Introduce la siguiente combinación:
  ●, ↑, ■, ▲, →, ↓.



DOWNFORCE

Introduce estas secuencias en el menú principal, según el truco que quieras activar:

- **Invencible:** L1, ▲, R1, ▲, ↓, ↓, ●.
- **Mejorar a los rivales:**
  Para que los rivales sean mejores:
  ▲, →, ←, ■, ↑, ●, ↓, →.
- **Conseguir trofeos por la vía fácil:**
  Introduce un código, dependiendo del nivel de dificultad que hayas elegido:
  - Principiante: →, →, L1, ▲, ▲, R1, →.
  - Intermedio: →, →, ■, ←, L1, R1, ■, ■.
  - Experto: →, →, ●, ←, L1, ●, R1, ●.
- **Desbloquear campeonatos:**
  Introduce un código, dependiendo del nivel de dificultad que hayas elegido:
  - Intermedio: ↓, ■, ↑, ■, →, →, ←.
  - Experto: ▲, →, ←, ■, ↑, ●, ↓, →.
- **Desbloquear el escenario Crash Arena:**
  ←, →, →, ■, ↓, ▲, ▲, ■.
- **Crash Arena para 2 jugadores:**
  →, ←, ←, ●, ↑, ▲, ▲, ■.

DOWNHILL DOMINATION

Todos estos trucos tienen que introducirse mientras estás jugando y además, rápido.

- **Habilitar modo Trucos:**
  ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ●, →, ■.
- **2000 dólares:** →, ▲, ▲, ←.
- **Aumentar adrenalina:** ↓, ←, ←, →.
- **Pegar siempre:** ↓, ■, ■, ←, ●.
- **Antigravedad:** ↓, ▲, ■, ■, ↑.
- **Peleas libres:** ←, ■, ●, ■, ←.
- **Aumentar nivel pelea:**
  ↑, ↓, ←, ←, →.
- **Restaurar energía:** ↓, →, →, ←, ←.
- **Dinero gratis:** →, ↑, ↑, ●, ●, ■.
- **Botellas infinitas:**
  ↑, ✖, ←, ←, ●, ●.
- **Super giro:** →, ↑, ↑, →, →, ■.
- **Más velocidad:** ↓, ▲, →, →, ■.
- **Medidor de golpes:** ↓, ←, ←, →, →.
- **Super salto:** ←, ■, ✖, ↑, ▲.
- **Pirueta especial:** ↑, ✖, ←, ■, ↑.
- **Energía infinita:** ↓, ▲, ←, ←, ■.
- **Aumentar nivel:** ↑, ↓, ←, ←, →, →.

DR. MUTO

Ve a la pantalla de códigos e introduce cualquiera de éstos en función del truco que quieras activar:

- **Todas las áreas abiertas:** BEAMMEUP.
- **Todas las secuencias FMV:** HOTTICKET.
- **Todos los gadgets:** TINKERTOY.
- **Todas las transformaciones:** EUREKA.
- **No recibes daño:** CHEATERBOY.
- **Invencible:** NECROSCI.
- **Transformaciones secretas:** LOGGLOGG.
- **Super final:** BUZZOFF.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI

- **Controlar la pantalla de carga:**
  Usa el stick analógico izquierdo para mover el radar verde que pasa sobre el logo del juego. Pulsa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:**
  Completa el episodio "Aim For Perfect Form".
- **Cell, Androide 17 y Gohan adolescente:**
  Juega en "The Androids Saga".
- **Freiza, Ginyu y Recoome:**
  Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satán:**
  Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radditz, Vegeta y Nappa:**
  Juega en "The Saiyan Saga" con cualquier nivel.
- **Saiyaman (el alter ego de Gohan):**
  Gana un Torneo Mundial en el nivel "Advanced".
- **Habilidad Super Saiyan (sólo Goku):**
  Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
- **Habilidad Super Saiyan (solo Vegeta):**
  Juega en "Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Trunks:** Completa "Perfect Form Cell Complete".
- **Desbloquear a Yamcha:**
  Completa el episodio "Aim For Perfect Form".
- **Habilidad Super Saiyan y Super Saiyan 2 (sólo Gohan adolescente):**
  Juega "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Super Vegeta:**
  Completa el episodio "Vegeta's Confidence".
- **Desbloquear a Zarbon:**
  Completa el episodio "Vegeta's Attack".
- **Apariencia alternativa:**
  Pulsa ■ ó ● en la pantalla de selección de personajes para tener diferentes trajes.
- **Ver trajes alternativos:**
  Pulsa R1 y R2 en la pantalla de cambio Capsule para ver los trajes alternativos. Con L1 y L2 harás zoom y con el stick izquierdo rotarás a los personajes.
- **Fondo alternativo:**
  Cuando empieces el juego y "Press Start" aparezca en pantalla, permanece ahí un poco y comenzará una secuencia FMV. Cuando la pantalla del título aparezca, el fondo será distinto.



- **Niveles alternativos:**
  Pulsa ■ en lugar de ✖ cuando selecciones el nivel Cell o Valley para que aparezcan otros niveles con una apariencia distinta.
- **Finales alternativos:**
  Después de completar el modo Historia, puedes volver atrás y realizar nuevas misiones en tres sagas distintas para desbloquear personajes y objetos. Después de completar las nuevas misiones de cada saga, otra misión se abrirá en la historia correspondiente a los dibujos y el juego se cambia. Estos episodios pueden ser desbloqueados cuando completes el modo Historia.

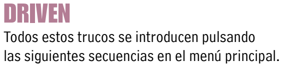
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

- **Obtener todas las cápsulas Breakthrought:**
  En una partida grabada, consigue un par de habilidades en el tablero y ve a la tienda de habilidades. Cuando vayas a salir de esta pantalla, y Bulma diga "Come again", presiona R1, R2, L1 y L2 al mismo tiempo y aguanta unos segundos. Al salir verás que tu barra de porcentajes ha aumentado un grado. Repítelo hasta tener el 100% y regresa a la tienda. Verás que están todas las cápsulas.
- **La nave de Babidi:**
  En el modo Mundo Dragón, hazte con todas las bolas mágicas usando el radar. Cuando termine el juego, aparecerá el dragón Shenron y te concederá un deseo. Elige la nave espacial de Babidi. De esta forma abrirás un nuevo modo de juego con cuatro opciones.
- **Desbloquear a Gineu:**
  En Namek, cuando Vegeta se una a ti, haz que pelee contra Gineu y derrótale. Si lo logras, podrás jugar con Gineu a partir de ese momento.
- **Desbloquear a nº 18:**
  Cuando juegues en la saga de Célula asegúrate de tener a Krilin como uno de tus personajes. Haz que pelee contra nº 18 y véncela. Si lo logras, podrás jugar con nº 18 a partir de ese momento.

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

Pulsa los botones L1, R2, L2, R1 en este orden y manténlos pulsados. Sin soltarlos, pulsa la combinaciónde cada truco:

- **Dinero fácil:** ●, ■, →, ←, ✖, ▲, ↓, ↑.
- **Aumentar el nivel:**
  ■, ▲, ●, ✖, →, ↓, ←, ↑.
- **Aumentar nivel de hechizos:**
  ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
- **Invencible:**
  ✖, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←.
- **Salud al máximo:**
  ▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✖, ↑.



DRIVEN

Todos estos trucos se introducen pulsando las siguientes secuencias en el menú principal.

- **Todas las pistas:** ↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑.
- **Todos los coches:** ↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓.
- **Desbloquear todas las pistas del modo Historia:** ↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ←.
- **Desbloquear Campeonatos en Arcade:**
  →, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←.
- **Desbloquear Campeonatos en modo Multijugador:** ←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →.

DROME RACERS

- **Victoria automática:**
  En el menú principal, pulsa:
  ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, ●.
  Durante el juego pulsa L3 y lograrás la victoria.

DROPSHIP

Ve a la opción "Abrir", dentro de "Archivos Clasificados" e introduce estos códigos:

- **Modo Dios:** TEAMBUDDIES.
- **Munición infinita:** BLASTRADIUS.
- **Todas las misiones:** KINGSLEY.
- **Misiones Extra:**
  - Misión 1: KREUZLER.
  - Misión 2: SHEARER.
  - Misión 3: UBERDOOPER.



DYNASTY WARRIORS 2

Para activar los trucos, pulsa estas secuencias en la pantalla del título:

- **Todos los personajes disponibles:**
  ■, ■, L1, L2, R1, R2, ■, ■.
- **Todos los Generales Shu disponibles:**
  ■, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.
- **Todos los Generales Wei disponibles:**
  ■, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.
- **Todos los Generales Wu disponibles:**
  ■, ■, L2, L2, L2, L2, L1, L1.
- **Rellenar Salud:**
  Para volver a tener toda la salud, encuentra un punto donde grabar. Cuando la consola te pregunte si quieres grabar la partida, vuelve al juego y tu salud se habrá restaurado.
- **Abrir el modo Edición:**
  Desde la pantalla del título pulsa:
  L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1.
  Oirás a la muchedumbre celebrándolo y el truco se activará. Al entrar en este modo de juego, podrás elegir cualquier secuencia del juego con los personajes que más te gusten y ver la secuencia tal y como tú la has diseñado.
- **Abrir el Modo Test de Música:**
  Desde la pantalla del título introduce el siguiente código. Esta opción se encuentra dentro del Menú Opciones del menú general:
  R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2.

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido si lo haces bien en cada ocasión. Ahora, actívalos en el menú de Opciones, Trucos:

- **Desbloquear todos los vehículos:**
  L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●. Activa la opción de volver a jugar la misión.
- **Desbloquear todas las misiones:**
  L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.
- **Todas las armas:**
  R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2



- **Invencible (no funciona en el modo Historia):**
  ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

[E]

ECCO

Todos los trucos han de introducirse en la pantalla en la que aparece el título y con los botones **L1**, **L2**, **R1** y **R2** pulsados a la vez:

- **Seleccionar nivel:** ↑, ↑, ↓, ↓, ▲, ✖, ✖.
- **Salud infinita:** ▲, ✖, ✖, ↑, ↑, ↓.
- **Aire infinito:** ■, ■, ▲, ✖, ●.
- **Todos los niveles y los Vitalits conseguidos:** ✖, ✖, ●, ●, ✖, ●, ↑, ↓, ↓.
- **Nadar con un grupo:** ✖, ↑, ✖, ↓, ✖, ▲.

EL REGRESO DE LA MOMIA

- **Modo Dios:**
  Jugando con Rick, ve a Ahm Shere y dirígete al centro del gran templo. Pausa el juego y pulsa: ↑, ↓, ←, **R1**, **R3**, ▲.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Termínate el juego y desbloquearás estos códigos. Para que funcionen, ve al menú de pausa, mantén pulsados **R1, R2, L1, L2** y pulsa:

- **Restaurar salud:** ■, ■, ●, ●.
- **Modo Perfecto:** ●, ↑, ▲, ✖.
- **Devastar siempre:** ▲, ↓, ▲, ↑.
- **Todas las mejoras:** ↓, ↑, ▲, ■.
- **Armas arrojadizas infinitas:** ■, ■, ↑, ●.
- **Invulnerable:** ■, ●, ■, ↓.
- **Indicador de objetivos:** ↑, ●, ↓, ■.
- **Combo para Aragorn:** ↑, ■, ▲, ↓.
- **Fases secretas:**
  Al acabar el juego, se desbloquea el nivel "Palantir of Saruman". Para acceder a la fase "Palantir of Sauron" hay que acabar el juego y haber alcanzado el Nivel 10 con Gandalf, Sam y uno de los guerreros (Aragorn, Legolas o Gimli).

MATERIAL EXTRA:

A medida que avances, irás desbloqueando vídeos sobre el desarrollo del juego y la peli:

- **Prólogo:** "Diseños artísticos para la película" y "Los Hobbits"
- **Camino a Isengard:** "Entrevista C. Lee".
- **Minas Tirith – En lo alto de la Muralla:** "Entrevista a Ian McKellen".
- **El Camino del Muerto:** "Diseños".
- **La Puerta del Sur:** "Producción".
- **Huida de Osgiliath:** "Entrevista S. Astin".
- **La guarida de Ella:** "Entrevista E. Wood".
- **El Monte del Destino:** "Entrevistas a Billy Void, A. Serkis, D. Monaghan y D. Wenham".
- **Personajes secretos:** Tras acabar las doce fases de la aventurase desbloquearán tres personajes secretos: Merry, Pippin y Faramir.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Estos trucos se introducen con el juego pausado. Pulsa a la vez **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y mantenlos presionados mientras pulsas estas combinaciones en función del efecto que quieras conseguir.

- **Rellenar la salud:** ▲, ↓, ✖, ↑.
- **Rellenar tu munición:** ✖, ↓, ▲, ↑.
- **Devastar siempre:** ■, ■, ●, ●.
- **Enemigos pequeños:** ▲, ▲, ✖, ✖.
- **Subir el nivel al máximo:** ▲, ●, ▲, ●.
- **Invulnerable:** ▲, ■, ✖, ●.
- **Cámara lenta:** ▲, ●, ✖, ■.
- **Proyectiles infinitos:** ■, ●, ✖, ▲.
- **1000 puntos de Experiencia:** ✖, ↓, ↓, ↓.
- **Habilidades de nivel 2:** ●, →, ●, →.
- **Habilidades de nivel 4:** ▲, ↑, ▲, ↑.
- **Habilidades de nivel 6:** ■, ←, ■, ←.
- **Habilidades de nivel 8:** ✖, ✖, ↓, ↓.
- **Jugar con Isildur:**
  Supera la aventura con los tres personajes principales, es decir, Aragorn, Gimli y Legolas, para desbloquear a este personaje oculto.

ENDGAME

- **Activar los trucos:**
  Cada letra que forma el código de cada truco es equivalente a un número de disparos. En el menú principal, apunta a una esquina o fuera de la pantalla, y dispara el número de veces que te indicamos, pulsando Reload entre letra y letra.
- **Desbloquear modo Arcade:**
  BLAM: 2 disparos, recarga, 12 disparos, recarga, 1 disparo, recarga, 13 disparos y recarga.
- **Desbloquear desafíos nacionales:**
  ABROAD: 1 disparo, recarga, 2 disparos, recarga, 18 disparos, recarga, 15 disparos, recarga, 1 disparo, recarga, 4 disparos y recarga.
- **Mighty Joe Jupiter:**
  MIGHTIER: 13 disparos, recarga, 9 disparos, recarga, 7 disparos, recarga, 8 disparos, recarga, 20 disparos, recarga, 9 disparos, recarga, 5 disparos, recarga, 18 disparos y recarga.

ENTER THE MATRIX

En el modo "Hackeo", desbloquea el comando "Cheats.exe" de la unidad A: e introduce cualquiera de estos códigos (tienes que tener una partida grabada en la tarjeta):

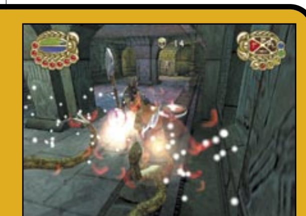
- **Munición infinita:** CHEATS 1DDF2556.
- **Potencia máxima de fuego:** CHEATS 0034AFFF.
- **Invisibilidad:** CHEATS 1DDF2556.
- **Los enemigos no te ven:** CHEATS 0034AFFF.
- **Enemigos sordos:** CHEATS FFFFFFF1.
- **Modo silencioso:** CHEATS FFF0020A.
- **Modo turbo:** CHEATS 7F4DF451.
- **Movimientos a doble velocidad:** CHEATS FF00001A.
- **Modo dos jugadores:** CHEATS D5C55D1E.
- **Gravedad baja:** CHEATS BB013FFF.
- **Munición infinita:** CHEATS 1DDF2556.
- **Mayor velocidad del Logos:** CHEATS 7867F443.
- **Desbloquear modo "Taxi":** CHEATS 312MF451.
- **Nivel bonus test:** CHEATS 13D2C77F.
- **Salud infinita:** CHEATS 7F4DF451.
- **Tiempo Foco infinito:** CHEATS 69E5D9E4.
- **Estadísticas e imágenes:**
  Métete en el modo "Hackeo" y mantén pulsados los botones: **R1+L1+R2+L2**. Aparecerá una lista de herramientas en la esquina izquierda. Elige la opción "Encode" y escribe el nombre de uno de los protagonistas del juego. El que quieras. Obtendrás un código a cambio y oirás a Morfeo. Ve a la opción "Decode" e introduce ese código para desbloquear la "ficha" de ese personaje, con imágenes y estadísticas, en la opción "View". Estos son algunos de los personajes y los códigos, pero hay muchos más:
  - MORPHEUS: IAHSZWQLFZC
  - TRINITY: EAFVDNSQUF
  - NEO: DBIUHU7XDTSMZYO
  - SMITH: HBHWUXCK



EL REY ESCORPIÓN

Para activar estos trucos, en el menú de pausa pulsa estas secuencias en función del efecto que quieras lograr.

- **Minotauro:**
  Tienes que tener seleccionada un arma que se use con de una sola mano. Pausa el juego e introduce esta combinación:
  ↑, ↓, ←, →, ←, →, →, →.
- **Modo Cabezón:**
  ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, **R2**.
- **Activar todos los bonus:**
  ↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, **R2**.



- **Salud al máximo y armas:**
  ↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.
- **Enemigos enanos:**
  ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■.

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS

- **Traje de oso:**
  Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos masculinos en el Modo Campeonato.
- **Traje de pingüino:**
  Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos femeninos en el Modo Campeonato.
- **Traje de robot:**
  Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos masculinos y femeninos en Modo Trial. Pulsa **L1** o **R1** en la pantalla de selección de personajes para elegir el traje.

ESTO ES FÚTBOL 2002

- **Selección africana:** Gana la Copa África.
- **Selección americana:** Gana Copa América.
- **Equipo de Asia:** Gana la Copa Asia.
- **Equipo de estrellas Alemanas:** Gana la Liga alemana.
- **FMV de créditos:** Gana la Copa Timerwarp.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE AVANZADOS

- Regate corto **(L2)**.
- Fingir caída **(R2)**.
- Pared **(✖,✖)**.
- Efecto del tiro (dirección).
- Regate y autopase **(L2 pulsado)**.
- Autopase **(R1, R1)**.
- Giro sobre el balón **(L1)**.
- Bicicleta y autopase **(L1 pulsado)**.

MOVIMIENTOS BÁSICOS EN DEFENSA

- Cambio de jugador **(✖)**.
- Entrada al suelo **(■)**.
- Entrada corta **(●)**.

MOVIMIENTOS EN DEFENSA AVANZADOS

- Entrada fuerte con la suela **(▲)**.
- **Entrada muy fuerte (R2)**.

SAQUES A BALÓN PARADO

- Tiro **(●)**.
- Jugada ensayada **(R2)**.
- Mover barrera **(R2 y L2)**.
- Cuelgue **(■)**.
- Pase raso **(✖)**.

ESTO ES FÚTBOL 2003

Pulsa estas secuencias en el menú principal.

- **Ver créditos:** **L2**, **L1**, **L1**, **L2**, **L2**, **L2**.
- **Sonidos de granja:** **L1**, **L1**, **R2**, ↑, ↓, →.
- **Sonidos de circo:** **L1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R2**, **R1**.
- **Comentarios más rápidos:** **L2**, **R2**, **R1**, **R2**, **L2**, **R2**.

EVE OF EXTINCTION

- **Conseguir un arma extra:**
  Termina el juego y comienza una nueva partida usando tu partida grabada.
- **Nuevos modos de juego:**
  Termina el juego en cualquier dificultad.

EVERBLUE 2

- **Reserva de aire infinita:**
  Combina Vanadium y Titanium Ore para obtener Titanium Alloy. Después combina el Titanium Alloy y el Rebreather 10 para obtener un Infinite Rebreather.
- **Cómo combinar objetos:**
  - Acetic Anhydride + Acetyl Acid = Aspirin.
  - Beryl Knife+Basalt=Magnetite/Jade /Augite.
  - Beryl knife + Calcite = Limestone/Marble.
  - Beryl knife + Gabro = Magnetite/Titanium Ore/Apatite.
  - Beryl Knife + Granite = Orthoclase/Quartz.
  - Beryl knife + Opiment = Yellow Paint.
  - Deep Sea Water + Mega-ade 1000 = Mega-ade 2000.
  - Deep Sea Water + Mega-ade 2000 = Mega-ade 4000.
  - Deep Sea Water + Mega-ade 4000 = Mega-ade 8000.
  - Deep Sea Water + Mega-ade 500 = Mega-ade 1000.
  - Deep Sea Water + Tourmaline=Mineral Water.
  - Diamond Knife + Calcedony = Carnelian/Sardonyx/Chrysoprase.
  - Diamond Knife + Corundum=Ruby/Sapphire.
  - Diamond Knife + Quartz=Citrine/Crystal /?
  - Limestone + Gabro = Cement.
  - Mineral Water + Mega-ade 2000 = Supertonic Turbo.
  - Mineral Water + Mega-ade 4000 = Supertonic Extra.
  - Negative Ion Water + Mega-ade 1000 = Supertonic Dash.
  - Negative Ion Water + Mega-ade 4000 = Royal Ampoule.
  - Neg. Ion Water + Mega-ade 500=Supertonic.
  - Ring + Tourmaline = Ion Ring.
  - Snake Bite + Killer Spider = Scorpions Tail.
  - Titanium Alloy + Rebreather 10 = Infinite Rebreather.
  - Vanadium + Titanium Ore = Titanium Alloy.
  - Water + Mega-ade 300 = Mega-ade 500.
  - Water + Mega-ade 500 = Mega-ade 1000.
  - Water + Oxidized Alcohol=Disinfection Liquid.

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

- **Diseños de pre-producción:**
  Completa un nivel para desbloquear los diseños de ese área en la galería de "Extras".
- **Niveles en modo Arcade:**
  Completa un nivel en el modo Historia para poder tenerlo desbloqueado en el modo Arcade.

EVIL TWIN

Introduce estos trucos en el menú "Códigos:

- **Vidas infinitas:** ✖, ■, ▲, ✖, ●.
- **Super disparos:** ●, ▲, ▲, ■, ✖.
- **Disparos más rápidos:** ■, ▲, ✖, ▲, ●.
- **Rebotes:** ●, ■, ●, ▲, ✖.
- **Visión:** ●, ●, ✖, ▲, ■.
- **Francotirador:** ■, ●, ✖, ▲, ●.

EXTERMINATION

LOCALIZACIÓN DE LOS COLLARINES

- **Collarín 4:** Está a un lado de la Torre de Control, en la Sección B de Fort Stewart.
- **Collarín 1:** Está justo después de acabar con el monstruo que sale del ascensor subterráneo, concretamente en la Sección D.
- **Collarín 5:** Después del vídeo del descarrilamiento del tren, en la habitación que se abre con el tren, junto a las cajas metálicas que hay a un lado del ascensor para acceder a la Sección D.
- **Collarín 12:** En el edificio de la derecha, junto a la salida a la parte delantera del Complejo.

- **Collarín 11:** En la sala del depósito de agua, bajo la plataforma que hay para saltar.
- **Collarín 9:** En el tejado del 2º piso de la Zona Residencial, bajo el edificio junto a la escalera.
- **Collarín 6:** Tras el vagón descarrilado que ves tras bajar por el primer ascensor en la Sección D, detrás de la puerta que pedía 16 baterías.
- **Collarín 7:** Tras las cajas metálicas que hay en la entrada del Corredor nº 2.
- **Collarín 13:** En el conducto de ventilación del Corredor Nº 2, en la primera bifurcación del conducto a la izquierda, justo al final.
- **Collarín 3:** En la misma habitación de la Lámina 2. Accederás a ella a través del conducto del Corredor 2.
- **Collarín 10:** En la entrada del Laboratorio 2.
- **Collarín 2:** Está detrás de las cajas metálicas que hay junto al ascensor estropeado de la Central Eléctrica, y podrás cogerla después de la secuencia con Ferryl.
- **Collarín 14:** Podrás recoger la placa de tu mejor amigo después de pelear contra él, en el tejado desde el que te disparaba antes...
- **Collarín 15:** Búscalo en esta ocasi;on en la cabina de la grúa que hay en el tejado de la Central, tras la pelea con Roger.
- **Collarín 8:** Está en la zona del Hovercraft, en un pequeño recodo que verás a la derecha.
- **Desbloquear el modo Experto:**
  Termina el juego con los 15 collarines y graba la partida. Empieza después otra partida con el fichero guardado amarillo "Rear Of Compound" (tiempo 00:00:00). El juego comenzará con munición y objetos de vida extras.

EXTREME G3

- **Todas las pistas:**
  Durante el juego, en cualquier pantalla, pulsa **L1**, **L1**, **L2**, **L2**, **R2**, **R2**, **R1**, **R1** y después todos los botones de arriba a la vez. Aparecerá un mensaje en pantalla.
- **Municiones infinitas:**
  En la pantalla de selección de equipo, pulsa: **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **L2** + **R2**, **L1** + **R1**.
- **Blindaje y turbo infinitos:**
  Desde el Menú Principal, pulsa a la vez **L1**+**R1**, **L2** + **R2**, **L1** + **L2**, y por último **R1**+**R2**.Aparecerá un mensaje en pantalla que dice "Energía Ilimitada". Ahora empieza una partida y disfrutarás de turbos infinitos una vez que actives tus armas y el turbo después de la salida. Tendrás que introducir este código en cada carrera.
- **Challenge Extreme Tour:**
  En el menú principal, pulsa: **L1**, **L2**, **L1**, **R1**, **L1**, **R2**, **L1**+**R1**, **L2**+**R2**.
- **Salida rápida:**
  Para realizar una súpersalida cuando empieces una carrera, mantén pulsada la dirección " ↑ " durante la cuenta atrás sin pisar el acelerador. Cuando aparezca "Go", aprieta el acelerador.

EYETOY PLAY

- **Desbloquear todos los juegos:**
  Pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, **L1**, **L2**, **L1**, **L2** en la pantalla de selección de juego.
- **Victorias sencillas:**
  Si alguno de los juegos se te atragantar, pon la mano entera sobre la cámara y ganarás sin tener que moverte.



F1 2001

- **Vídeo de la temporada 2001:**
  Consigue los 17 trofeos en modo GP sencillo. Además, hazte con el trofeo Campeonato GP Custom, el trofeo Campeonato Completo, el trofeo Challenge por equipos y el trofeo Domination. Cuando los tengas todos en tu poder ve a la opción"Player Review" y listo.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Cumple estos requisitos para obtener nuevos personajes:

- **Patty:** Acaba el primer capítulo.
- **Rhombus:** Acaba el segundo capítulo.
- **Vault Dweler:** Acaba el juego.



FIFA 2001

MOVIMIENTOS EN ATAQUE:

- **Correr:** ▲
- **Pase raso:** ✖.
- **Pase alto:** ■.
- **Pase al hueco:** **L1**.
- **Pase al primer toque:** ✖+✖.
- **Pase de cabeza al pie:** ✖.
- **Pase de cabeza al pecho:** ■.
- **Tiro:** ●.

Para ajustar el balón mueve el stick así:

- Arriba: centro alto
- Arriba derecha: escuadra derecha
- Derecha: palo derecho media altura
- Abajo derecha: raso derecha
- Abajo: centro raso
- Abajo izquierda: raso izquierda
- Izquierda: palo izquierda media altura
- Arriba izquierda: Escuadra izquierda
- **Remate de cabeza:** ●.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE AVANZADOS:

- **Girar sobre el balón:** **R2**.
- **Pisar el balón:** **R1**.
- **Saltar con el balón controlado:** **L2**.
- **Bicicleta: pulsando L2**.
- **Cocacola: pulsando R2**.
- **Chilena o bolea:** ●+●.
- **Pase bolea al pie:** ✖+✖.
- **Pase bolea al pecho:** ■+■.

MOVIMIENTOS EN DEFENSA BÁSICOS:

- **Cambiar de jugador:** ✖.
- **Correr:** ▲.
- **Entrada moderada:** ●.
- **Entrada fuerte:** ■.

EN DEFENSA AVANZADOS:

- **Falta muy agresiva:** **R1**.
- **Dos a por un mismo jugador:** **L2**.
- **Fuera de juego:** **R2**.

EL PORTERO:

- **Soltar el balón:** **L1**.
- **Sacar con fuerza:** ✖.
- **Elegir a un jugador:** ▲, ● o ■.

LAS FALTAS:

- **El lanzamiento directo:** ✖.
- **Rosca:** **L2**, **R2**.
- **Pase a un jugador:** ▲, ■ y ●.

ESTO ES FÚTBOL 2004

En el menú principal, deonde aparece el título del juego, introduce estas combinaciones de botones, en función del truco que quieras activar en cada caso. Un mensaje te informará de que has introducido el truco bien.

- **Vales ilimitados:**
  ↑, ↓, ↑, ↓, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Todos los trucos:**
  L2, **L2**, **L1**, **R1**, ←, ↑, ←, ↓.
- **Más pasta para fichajes:**
  L1, **L1**, **R1**, ↓, ←, →.
- **Equipos de desarrollo:**
  ↓, →, **L2**, **R1**, ←, **R1**.
- **Equipos históricos:**
  R2, **L2**, **R2**, **L2**, ↑, **L1**.





FIFA 2002

- **Pantalla de trucos:**
  Pulsa ■ en la pantalla de recompensas para acceder al menú de trucos y ver los que tienes disponibles y activarlos o desactivarlos.
- **Balón gigantesco:** Gana la Copa de Oro.
- **Sin fueras:** Gana el Campeonato Europeo.
- **Todos al suelo:** Gana la Copa de América.
- **Cabezones:** Gana la Copa de Europa.
- **Balón loco:** Gana el trofeo de la EFA. Pulsa ■ para hacer que la pelota se "enloquezca".
- **Torneos bonus:**
  Gana los siguientes campeonatos:
  - AFC: Copa de las Naciones Asiáticas.
  - CONCEBOL: Copa de Oro.
  - CONCACAF: Copa América.
  - UEFA: Campeonatos Europeos (Euro 2004).
- **Cromos de la colección Panini:**
  Supera los siguientes eventos para sacar los cromos en la pantalla de recompensas:
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la AFC: Myung Bo Hong.
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la UEFA: Francesco Totti.
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la CONMEBOL: Roberto Carlos.
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la CONCACAF: Ruud Van Nistelrooy.
  - EFA: Nuno Gomez.
  - Copa Campeonato Europeo: Iker Casillas.
  - Campeonato Europeo: Thierry Henry.
  - Copa América: Henrik Larsson.
  - Copa de Oro: Thomasz Rodzinski.
  - Confederaciones FIFA: Steve Marlet.

FIFA 2003

- **Desbloquear el estadio de Seúl:**
  Gana la Copa Internacional.
- **Desbloquear el estadio de Francia:**
  Gana el campeonato de Clubes.

FIFA 2004

MOVIMIENTOS EN DEFENSA

- **Despejes:**
  - ●: Para despejar el balón con contundencia.
  - ■: Para despejar controlando la dirección.
  - ▲ o ✖: Si deseas controlar el balón, puedes pasar en largo usando ▲ o en corto pulsando
  - Tanto si pulsas ● ó ■ puedes regular la potencia del despeje, manteniendo pulsado más o menos tiempo el botón.
- **Entradas:**
  - ●: Para quitar el balón a un contrario.
  - ■: Para hacer una entrada fuerte.

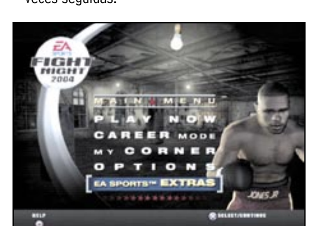
MOVIMIENTOS EN ATAQUE

- **Pases:**
  Además de la opción básica de pulsar ✖ (raso), ■ (elevado) y ▲ (pase largo y alto) y dirigir con el stick izquierdo, se puede elegir un receptor concreto y controlar sus movimientos antes de que reciba el balón. Para ello:
  - **Pulsa L2.** Entonces, sobre tres posibles receptores, aparecerá un círculo con un número.
  - **Para seleccionar** a cuál de ellos quieres pasar, vuelve a pulsar L2, y los iconos que hay sobre los jugadores se iluminarán. Sólo tendrás que detenerte sobre aquel al que quieras pasar.
  - **Una vez elegido el receptor**, puedes controlar sus movimientos con el stick derecho.
  - **Cuando creas que el jugador** al que vas a pasar está colocado en la mejor posición, pulsa uno de los botones de pase.
- **Tiro:**
  - ▲: Para efectuar un disparo raso con intención cuando eres el jugador más adelantado.
  - ✖: Para superar muy justo al portero.
  - ●: Para hacer un tiro elevado.
  - ■: Para realizar una vaselina.
  - ✖: Para efectuar un remate de cabeza.
- **Para realizar una volea,** tienes que dirigir un buen pase elevado y pulsar el botón de disparo adecuado (elevado, raso o vaselina).

FIGHT NIGHT 2004

Para activar estros trucos, en el menú principal pulsa estas secuencias :

- **Desbloquear todos los escenarios:**
  ←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.
- **Cabezones:**
  ←, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Luchadores enanos:**
  En el menú principal ilumina la opción "Jugar ahora" y pulsa:
  ←, →, ←, →, ←.
- **Desbloquear a Big Tigger:**
  Selecciona "My Corner" en el menú principal y mira los libros de récords. Localiza la pantalla que dice "Most Wins –Boxer" y pulsa ↑ dos veces seguidas.



FIREBLADE

- **Disparos a larga distancia:**
  Utiliza la mira de francotirador para localizar a los enemigos que estén muy lejos y usa los cohetes o la ametralladora para eliminarlos.
- **Localizar fácilmente a los enemigos:**
  Utiliza la visión térmica de día.
- **Disparo por sorpresa:**
  Ocúltate tras un edificio o montaña de gran altura y cuando veas en tu radar que se acercan enemigos, asciende, dispárales y vuelve a bajar.
- **Ahorrar misiles:**
  Dispara con la ametralladora a los barriles de combustible y a otros objetos explosivos.

FORBIDDEN SIREN

- **Juego de puzzle:**
  Consigue el archivo 087 en el nivel de Kyoya Sudo, el tercer día que sucede a las 03:00.
- **Modo de juego Time Attack:**
  Completa cada escenario y los objetivos uno y dos de todos los niveles.
- **Nuevos objetivos misión 2:**
  Para liberar los objetivos de misión 2 para todos los personajes y escenarios, completa 19 fases en cualquier orden. Luego, presiona simultáneamente **L1** + **R1** mientras el escenario está iluminado en la pantalla de selección de nivel.

FORMULA ONE 2004

- **Intro alternativa:** En el modo Time Attack, supera el récord en Australia.
- **Conseguir el Jordan 191:** Termina el modo Arcade en primera posición.
- **Conseguir el Williams FW14B:** Gana una carrera cualquiera para desbloquear este clásico.



FREAK OUT

- **Cómo exorcizar a los jefes:** Te hacen falta al menos cinco puntos. Cuando los tengas, dirígete a un jefe y agárrale. Mantén presionados los botones **L3** y **R3** hasta que parezca que le pasa algo raro. Verás una cara sonriente en una nube negra sobre el terreno. Destruye al jefe y habrás terminado. Todos los jefes a los que derrotes así formarán parte de la campana que hay en la sala central. Si consigues exorcizar a todos los jefes, tendrás acceso a la puerta final.

FREEDOM FIGHTERS

Para activar estos trucos introduce cualquiera de estos códigos durante el juego:

- **Nadie te ve:** ▲, ✖, ■, ●, ●, ←.
- **Tiempo más rápido:** ▲, ✖, ■, ●, ●, ↓.
- **Flotar:** ▲, ✖, ■, ●, ■, ↑.
- **Ametralladora pesada:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ↓.
- **Munición infinita:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, →.
- **Carisma a tope:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, ↑.
- **Nailgun:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, ←.
- **Lanzacohetes:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ←.
- **Recortada:** ▲, ✖, ■, ●, ●, ↑.
- **Cámara lenta:** ▲, ✖, ■, ●, ●, →.
- **SMG:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ↑.
- **Rifle francotirador:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, →.
- **Metralleta:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ↑.
- **Cambiar punto de aparición:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, ↑.

FREEKSTYLE

Introduce estos códigos, en la pantalla "Enter Codes", dentro del menú de Opciones:

PERSONAJES OCULTOS:

- **Clifford Adoptante:** cooldude
- **Mike Jones:** toughguy
- **Jessica Patterson:** blondie
- **Greg Albertyn:** gimegreg
- **Todos los personajes:** populate

PISTAS:

- **Pista Burn It Up:** carverok
- **Pista Gnome Sweet Gnome:** clippers
- **Pista Let It Ride:** blackjak
- **Pista Rocket Garden:** todamoon
- **Pista Crash Pad FreeStyle:** wideopen
- **Pista The Burbs FreeStyle:** tuckelle
- **Todas las pistas:** trakmeet

MOTOS:

- **Moto Bloodshot (M. Metzger)**: eyedrops
- **Moto Rock Of Ages (M. Metzger):** brrrrrap
- **Moto Rhino Rage(M. Metzger):** seventwo
- **Moto Mulisha Man (B. Deegan):** whatever
- **Moto Heavy Metal (B. Deegan):** hedbangr
- **Moto Dominator (B. Deegan):** whozaskn
- **Moto Hot Stuff (L. Tweeden):** ovenmitt
- **Moto Trendsetter (L. Tweeden):** stylin
- **Moto Seducer (L. Tweeden):** goodlook
- **Moto Amore (Stefy Bau):** hereiam:
- **Moto Disco Tech (Stefy Bau):** sparkles
- **Moto 211 (Stefy Bau):** twoneone
- **Moto Gone Tiki (C. Adoptante):** supdude
- **Moto Island Spirit (C. Adoptante):** goflobro
- **Moto Hang Loose (C. Adoptante):** stoked
- **Moto Beater (Mike Jones):** kickbutt
- **Moto Lil' Demon (M. Jones):** horns
- **Moto Flushed (M. Jones):** plunger
- **Moto Speedy (Jessica P.):** hekacool
- **Moto Charged Up (Jessica P.):** lightnin
- **Moto Racer Girl (Jessica P.):** tonboy
- **Moto The King (G. Albertyn):** allshook
- **Moto National Pride(G. Albertyn):** patriot
- **Moto Champion (G. Albertyn):** number1
- **Todas las motos:** wheels

NUEVOS TRAJES:

- **Traje Ecko MX (M. Metzger):** helloooo
- **Traje All Tatted Up (M. Metzger):** bodyart
- **Traje Muscle Bound (B. Deegan):** ripped
- **Traje Commande (Brian Deegan):** soldier
- **Traje Fun Lovin' (L. Tweeden):** thnkpink
- **Traje Red Hot (Leeann Tweeden):** spicy
- **Traje Playing Jax (Stefy Bau):** kidsgame
- **Traje UFO Racer (Stefy Bau):** invasion
- **Traje Tiki (Clifford A.):** wings
- **Traje Tankin' It (C. Adoptante):** nosleeve
- **Traje lBlue Collar (Mike Jones):** babyblue
- **Traje High Roller (Mike Jones):** boxcars
- **Traje Warming Up (J. Patterson):** layers
- **Traje Hoodie Style (J. Patterson):** not2grly
- **Traje Sharp Dresser (G. Albertyn):** ilookgud
- **Traje Star Rider (Greg A.):** comet
- **Todos los trajes:** yardsale

TRUCOS VARIOS:

- **Desbloquearlo todo:** loksmith
- **Cámara lenta / Vista borrosa:** wtchkprs
- **Siempre en tiempo "Freekout":** allfreek
- **Correr sin bicicleta:** flysolo

FREESTYLE METAL X

Introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

- **Pósters y fotos:** seeall.
- **Todos los vídeos:** watchall.
- **Todas las canciones:** hearall.
- **1.000.000 $:** sugardaddy.
- **Todos los corredores y bicis:** dudemaster.
- **Todas las piezas:** garageking.
- **Todos los trajes:** johnnye.
- **Todos los niveles y eventos:** universe.
- **Todos vídeos:** fleximan.

FREQUENCY

- **Activar los trucos:** En la pantalla del título pulsa esta secuencia y luego, durante el juego, la correspondiente a cada truco: ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →.
- **Autocatcher:** ←, →, →, →, ↑.
- **Extra Multiplier:** →, ←, ←, →, ↑.
- **Neutralizer (Multijugador):** ←, →, ←, →, ↑.
- **Bumper (Multijugador):** →, ←, →, ←, ↑.
- **Autocatcher (Multijugador):** ←, →, →, ←, ↑.
- **Crippler (Multijugador):** ←, →, ←, →, ↓.
- **Freestyler (Multijugador):** ←, →, →, ←, ↓.
- **Gráficos con gemas:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←.
- **Sin gráficos enrejados:** ↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, ←, →.
- **Borroso:** ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓.
- **Modo Escucha:** En el menú de un jugador, pulsa: **L1, R1, R2, Select.**
- **Modo Práctica:** En el menú de un jugador, pulsa: ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, ✖.
- **Canción oculta:** Pausa el juego y pulsa: ↑, ↓, ←, →, ←. Vuelve al juego y completa la canción. "Elixia" de Efishant estará disponible en remixes.

FUR FIGHTERS

- **Minijuego de las pulgas:** En el nivel Lower East Quack, ve a la zona del metro y verás un arbusto y un agujero a la izquierda. Conviértete en Chang y entra en el agujero y en las cajas. Chang empezaráa rascarse y te convertirás en una pulga.
- **Nivel Multijugador oculto:** En el primer nivel de New Quack City hay una sala de ordenadores y uno de ellos destruirse. Dispara a esta computadora hasta que explote.
- **Cámara "Time Slice":** Completa el minijuego de baloncesto en el nivel Lower East Quack y podrás usarla con Start.

FUTURAMA

Durante el juego, pulsa y mantén **L1 + L2** e introduce cualquiera de estos trucos. Un efecto de color en pantalla te indicará que se han activado.

- **Todos los extras:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ●, Select.
- **Cinco vidas extra:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↓, Select.
- **Cargas completas:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ←, Select.
- **Rellenar la barra de salud:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↑, Select
- **Ir al nivel Bender´s Breakout:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, Select.
- **Ir al nivel Bogad Swamp Trail:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ←, ↑, Select.
- **Ir al nivel Fry Fights Back:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, Select.
- **Ir al nivel Inner Temple:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ▲, Select.
- **Ir al nivel Leela´s Last Laugh:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, Select.
- **Ir al nivel Left Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, →, Select.
- **Ir al nivel Market Square:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↑, Select.
- **Ir al nivel New New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ✖, Select.
- **Ir al nivel Old New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ←, Select.
- **Ir al nivel Planet Express:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↑, Select.
- **Ir al nivel Red Light District:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, Select.
- **Ir al nivel Red Rock Creek:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ←, Select.
- **Ir al nivel Right Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↓, Select.
- **Ir al nivel Rumble in the Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ●, Select.
- **Ir al nivel Run, Bender, Run:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, →, Select.
- **Ir al nivel Sewers:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, →, Select.
- **Ir al nivel Subway:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↓, Select.
- **Ir al nivel Temple Courtyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ←, Select.
- **Ir al nivel Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ▲, Select.
- **Ir al nivel Mine Facility:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↓, Select.
- **Ir al nivel Uptown:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ●, Select.
- **Ir al nivel Weasel Canyon:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↑, Select.
- **Munición infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, →, Select.
- **Salud infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ▲, Select.



[G]

GAUNTLET: DARK LEGACY

Introduce estos códigos como si fueran el nombre del jugador. Sólo puedes usar uno cada vez, a no ser que juguéis más de un jugador:

- **Súper disparos ilimitados:** SSHOTS.
- **Invulnerabilidad ilimitada:** INVULN.
- **Turbo máximo ilimitado:** PURPLE.
- **Tiro rápido ilimitado:** QCKSHT.
- **Gafas de rayos X:** PEEKIN.
- **Triple tiro ilimitado:** MENAGE.
- **Anti-Muerte ilimitado:** 1ANGEL.
- **Tiro-rebote:** REFLEX.
- **Invisibilidad ilimitada:** 000000.
- **Velocidad extra ilimitada:** XSPEED.
- **Encoger y aumentar a los enemigos siempre que quieras:** DELTA1.
- **9 llaves y 9 pociones:** ALLFUL.
- **10.000 monedas en cada nivel:** 10000K.
- **Trajes alternativos:** Cada uno de los códigos corresponde a un traje diferente para cada personaje:

Enano:
- ICE600ICE
- NUD069

Bufón:
- KJH105
- STX222
- PNK666

Caballero:
- BAT900
- STG333
- TAK118
- KAO292

Valkiria:
- CEL721
- AYA555
- TWN300

Guerrero:
- CAS400
- MTN200
- RAT333

Mago:
- GARM99
- GARM00
- DES700

GHOST RECON

Pulsa estas secuencias en la pantalla del título.

- **Todas las misiones:** ✖, L2, ▲, R2, Select.
- **Más opciones : L1, L2, R1, R2, ✖, Select.**
- **Modo Dios:** Pausa y pulsa **L1, R2, L2, R1, Select**. Sólo funciona con tu personaje.

GHOST RECON: JUNGLE STORM

- **Desbloquear todos los niveles:** Elige a los cubanos y juega como miembro del equipo. Pausa el juego y pulsa: **R1, R1, R1, R1, ✖, ●, L1 + L2.**

GHOSTHUNTER

HABILIDADES: ASTRAL

Podrás controlar a Astral cuando te coloques encima de los círculos mágicos. Cuando tomes el control de Astral, verás su barra de energía a la derecha. Solo se vaciará cuando estés usando alguna de sus habilidades. Para rellenarla, bastará con que consigas munición. Para utilizar las habilidades de Astral, pulsa L1: aparecerán todas la que poseas. Aquí tienes una lista de todas:

- **Habilidad del encatantamiento:** La conseguirás capturando a un Howler. Solo la utilizarás una vez en el juego.
- **Habilidad fantasmal:** La conseguirás después de liberar a la niña de la jaula en la mansión encantada. Con ella podrás atravesar paredes en lugares por los que haya pasado un espectro.
- **Habilidad del Poltergeist:** La conseguirás en el interior de la Nueva Escuela, después de capturar a seis Poltergeist. Te permitirá mover objetos de gran tamaño, desbloquear puertas obstruidas, etc...
- **Habilidad de la posesión:** La adquirirás en la Prisión, tras haber capturado a tres Guardias de la isla. Te permite poseer a los guardias y utilizar sus armas contra ellos.
- **Habilidad del Ravenat:** La conseguirás capturando a un Revenant en el primer nivel. Astral se materializará y podrá usar los interruptores que Lazarus no alcance.

GLADIUS

- **Equipar con cualquier objeto:**
  Pausa el juego y pulsa:
  →, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ←, ▲, ▲, ▲.
  Tus personajes podrán llevar escudos, cascos o armas de cualquier tipo. O
- **Cámara libre:**
  Pausa el juego durante un combate y pulsa:
  ↑, ←, ↓, →, ←, ←, ← ↑, ↑, ↑, ↑.
  Para volver al juego normal, pulsa ● o **Start**.

GODAI: ELEMENTAL FORCE

En el menú principal, o en el juego, pulsa estas secuencias para activar el truco correspondiente:

- **Seleccionar nivel:**
  L1, L2, ✖, ▲, L1, L2, ✖, ▲.
- **Personajes del modo Multijugador:**
  R1, L1, ●, ▲, R2, L2, ✖, ■.
- **Desbloquear todas las magias:**
  Sólo funciona en el modo para un jugador:
  R1, R2, L1, L2, ✖, ▲, ●, ■.

GRAN TURISMO 3

- **Componentes gratis:**
  Necesitas dos tarjetas de memoria. Consigue el dinero suficiente para comprar el coche que necesitas, algo más de dinero extra y graba tu partida en la tarjeta del segundo pad. Ahora vende todos los coches que tengas y, con el dinero obtenido y el que traías, compra ese coche y todos los componentes que puedas. Graba nuevamente en la tarjeta 2 y luego carga la partida de la tarjeta 1. Ve a Mi Casa y escoge la opción Garaje Invitado. Podrás comprar el coche que querías, con todos los extras, por el mismo dinero que cuesta en el concesionario.
- **Jugar en modo Profesional:**
  Elige en el Menú Principal modo Arcade, Carrera Única y en la pantalla de selección de dificultad, pulsa a la vez **L1** y **R1**. Verás cómo la palabra "Profesional" sustituye a "Difícil".

GRAN TURISMO CONCEPT

- **Extras para *GT3*:**
  Si quedas primero en todas las carreras normales podrás transferir a tu partida de *Gran Turismos 3* 10 millones de créditos y un trofeo de Bronce en todos los permisos de conducir.
- **Visualizar el vídeo final del juego:**
  Completa el 75% del juego y podrás verlo.
- **Intro de *GT Concept 2001 Tokyo*:**
  Completa el 50% del juego.
- **Carrera especial de Pods:**
  Completa todos los tests del carné con bronce o superior. Es una carrera para 1 ó 2 jugadores.
- **Desbloquear el modo Ace:**
  Mantén pulsadas **L1** y **R1** en la pantalla de selección de dificultad, dentro del modo Carrera Sencilla. Luego, reinicia la consola.

GRAND PRIX CHALLENGE

- **Cuarto nivel de Inteligencia Artificial:**
  Gana el modo Campeonato.

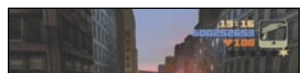
GRANDIA 2

- **Juego alternativo:**
  Completa el juego una vez y cuando vuelvas a jugar verás como aparecerán nuevos objetos.
- **Conseguir el Libro de la Guerra:**
  Gana el juego Walnut seis veces.
- **Conseguir magníficos objetos:**
  Cuando llegues a la aldea de Roan, ve a la casa de Sailor. Cuando ganes al minijuego del wrestling, te dará información. Después, con Millenia, gana de nuevo para que te dé objetos.
- **Habitación especial:**
  Cuando Roan forme parte de tu equipo, sal del Palacio. Podrás ir a Raul Hills y al palacio del Rey Roan. Ve primero a Raul Hills y cuando llegues aparecerá "la habitación especial".

GRAND THEFT AUTO III

Durante el juego, pulsa las siguientes combinaciones según el truco que quieras activar:

- **Enemigo público nº 1:**
  R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←.
  Tu nivel de búsqueda subirá en una estrella.
- **Nadie te busca:**
  R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Volar: →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.**
- **Coches saltarines:**
  R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
- **Tiempo despejado:**
  L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
- **Bruma: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.**
- **Niebla: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.**
- **Lluvia: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.**
- **Que todos los coches exploten:**
  L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.
- **Conducir un tanque:**
  ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
- **Mejor agarre:**
  R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
- **Tiempo de juego acelerado:**
  ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Los peatones se atacan entre ellos:**
  ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.
- **Más peatones idos:**
  →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Todos los peatones te odian:**
  ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
- **Peatones locos:**
  R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
- **Todas las armas:**
  R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Un montón de dinero gratis:**
  R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Armadura al 100%:**
  R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Salud al 100%:**
  R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.




- **Arreglo del coche gratis:**
  Si durante el juego has dañado bastante tu coche, ve a tu garaje y mete el coche dentro. Sal andando hasta que se cierre la puerta. Vuelve a entrar y verás que tu coche está de una pieza.
- **Localización de los objetos especiales:**
  En cada una de las tres islas existen unos objetos especiales, azules con una calavera en su interior, que activan eventos especiales. Al superar todos los retos obtendrás un millón de dólares. Estos son lugares donde los verás:

PORTLAND:

- **Objeto 1:** En Red Light District, en el callejón que hay tras el edificio frente al local de Luigi.
- **Objeto 2:** en Saint Marks, sobre las vías del tren. Para llegar utiliza la rampa que hay junto a la entrada del metro.
- **Objeto 3:** en Trenton, en un edificio marrón frente a la vieja escuela, al que se accede entrando por una pequeña puerta, por la que cabe muy justo un coche.
- **Objeto 4:** lo encontrarás en Chinatown, en lo alto de una azotea, a la que accederás desde un callejón donde siempre hay aparcado un vehículo, subiendo las escaleras.
- **Objeto 5:** En Saint Marks. Desde la entrada a la casa de Salvatore, baja por la perpendicular más cercana, y entre dos garajes lo verás.
- **Objeto 6:** En Mirador de Portland. Busca el edificio de los taxis y a su derecha un callejón.

STAUNTON:

- **Objeto 1:** En Bedfort Point, en el cementerio que hay detrás de la iglesia, al que se accede por un pequeño callejón.
- **Objeto 2:** Está en Torrington, en las escaleras que llevan a la azotea del edificio de AMCO (AM).
- **Objeto 3:** En el Parque Belleville, en el callejón que hay tras la estación de bomberos.
- **Objeto 4:** está en Bedfort Point, en la entrada grande de la iglesia, en la parte de la derecha.
- **Objeto 5:** en el parque Belleville, en la esquina noreste del parque.
- **Objeto 6:** está en Newport, en la autopista más alta, tras el salto. Sigue al norte, mirando el puente Callahan, y lo verás.
- **Objeto 7:** está en uno de los laterales de Campus de Liberty; frente a la construcción.

SHORESIDE

- **Objeto 1:** en Pike Creek, en una rampa en un aparcamiento.
- **Objeto 2:** está en Cedar Grove, detrás del garaje que tiene aparcado un Landstalker.
- **Objeto 3:** en los Jardines de Wichita, sobre el tejado de una casa, el cual podrás ver desde una carretera empinada.
- **Objeto 4:** en los Jardines de Wichita, en la zona más al noreste de la costa, donde está la mansión del capo. Está al este de la mesa de picnic que hay junto al río.
- **Objeto 5:** en Pike Creeks, en una zona a la que se accede por la parte inferior del embalse. Ve a la derecha hasta que encuentres una zona con edificios: a la izquierda hay unos garajes numerados. Sube las escaleras que hay a la derecha y llegarás a la azotea, donde está.
- **Objeto 6:** en el aeropuerto. Cerca del puente por el que abandonas Staunton hay un túnel a la derecha. Rodea esta entrada y baja por la pendiente de la izquierda, hasta la parte posterior de un cartel publicitario, donde está el objeto.
- **Objeto 7:** en Pike Creek, en la primera intersección de carreteras verás dos edificios en los laterales. El de la izquierda tiene una puerta abierta y allí encontrarás el objeto.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Todos los trucos se introducen mientras estás jugando, sin tener que dar a la pausa.

- **Gravedad baja: →, R2, ●, R1, L2, ↓, R1.**
- **Multitud de armas:**
  R2, R2, R1, R2, L1, R2 ←, ↓, →, ↑, ↙, →, ↑.
- **Armadura:**
  R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Cambiar el tiempo:**
  - Normal: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.**
  - Lluvioso: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.**
  - Niebla: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.**
  - Ventisca: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.**
  - Soleado: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.**
- **Más armas:**
  R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑ ←, ↓, ↓, ↓.
- **Tráfico más rápido:**
  R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Rellenar la salud:**
  R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Saltar con el coche:**
  ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
  Para saltar, pulsa **L3** mientras conduces.
- **Suicidio: →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.**
- **Disminuir el nivel de búsqueda:**
  R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Todos los coches explotan:**
  R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Peatones locos:**
  ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
- **Jugar con personajes distintos:**
  - Red Leather:
    →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →.
  - Candy Suxxx:
    ●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2.
  - Hillary King:
    R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✖, R2.
  - Ken Rosenberg:
    →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1.
  - Lance Vance: **L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, L1.**





  - Mercedes: **R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲.**
  - Phil Cassady:
    →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●.
  - Ricardo Díaz:
    L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2.
  - Sonny Forelli:
    ●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖.
- **Aumentar el nivel de persecución:**
  R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.
- **Cámara lenta: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.**
- **Acelerar los días y las noches:**
  ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Todos los coches son negros:**
  ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Todos los coches son rosas:**
  ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Desbloquear coches secretos:**
  - Bloodring Banger:
    ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
  - Bloodring Banger Race Car:
    ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
  - Carrito de golf:
    ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
  - Hotring Race 1:
    R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
  - Hotring Race 2:
    R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
  - Fist Limo:
    R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
  - Tanque:
    ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
  - Romero´s Hearse:
    ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
  - Sabre Turbo:
    →, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←.
  - Camión de la basura:
    ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L2, ●, →.
- **Atraer seguidores:**
  ●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲.
- **Aumentar la barra de energía:**
  Si llevas un buen coche, conduce de noche por una zona donde veas "señoritas". Para y espera un poco, alguna se acercará y se meterá en el coche. Conduce hasta un lugar tranquilo y detén el coche. Éste se moverá un poco, tu dinero bajará, tu vida aumentará de 100 a 125.
- **El coche blindado Almirante:**
  Es a prueba de fuego, explosiones y colisiones. Activa la misión "Guardian Angels" (la del Coronel Cortez) y acaba con todos los miembros de la banda haitiana. El Almirante es el coche blanco que Diaz conduce en el vídeo. Falla en la misión de matar a Diaz o deja que el motorista escape con el dinero de Díaz. Cuando la misión haya fallado, las puertas del Almirante estarán abiertas y podrás llevarlo a un garaje.
- **Evitar el cansancio:**
  Cuando estés cansado, pulsa:
  R2, L2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Sprint infinito:** Completa el nivel 12 de las misiones con la ambulancia.

GUILTY GEAR X

- **Dizzy y Testament y modo GG:**
  En la pantalla del título pulsa:
  ↓, →, →, ↑, Start. Oirás un sonido.
- **Jugar con Kliff:**
  Desbloquea 12 imágenes en el modo Galería.
- **Jugar con Justice:** Desbloquea dieciocho imágenes en la Galería.

GUN GRIFFON BLAZE

- **Empezar con más armas:**
  Introduce FEA MASTER! como nombre de piloto, "México" como país y "Female" como sexo.



HALF LIFE

Se introducen en la pantalla Cheat Code, dentro de opciones. Pulsa Start para confirmarlos.

- **Inmunidad:** ←, ■, ↑, ▲, →, ●, ↓, ✖.
- **Munición infinita:** ↓, ✖, ←, ●, ↓, ✖, ←, ●.
- **Modo Alien:** ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲.
- **Invisibilidad:** ←, ■, →, ●, ←, ■, →, ●.
- **Cámara Lenta:** →, ■, ↑, ▲, →, ■, ↑, ▲.
- **Gravedad Xen:** ↑, ▲, ↓, ✖, ↑, ▲, ↓, ✖.

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

- **Vidas infinitas:**
  En la Cámara de los Secretos, destruye las pinturas que hay en las paredes.
- **Salud infinita:**
  Cuando estés en tu habitación ve a tu cama y pulsa ✖, ●, **R1**, **R2**, **L1** y **L2**. Abre el baúl y encontrarás una judía: cómetela.

HEAD HUNTER

- **Todas las armas con munición infinita:**
  A la derecha de las taquillas verás una con una estrella: contiene todas las armas del juego. Para abrirla, supera los récords de Hank Redwood en el modo L.E.I.L.A. y completa el juego consiguiendo 250 puntos de táctica.
- **Modo Debug:**
  Pulsa y mantén **R1** + ■ y pulsa **Start** durante el juego. Tendrás acceso a un montón de extras: modificar a los enemigos, vida infinitas...

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Estos trucos se activan pulsado cualquiera de estas combinaciones durante el juego:

- **Modo Dios:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.
- **Todas las armas:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.
- **Cámara lenta:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.
- **Salud al completo:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
- **Modo Puñetazos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
- **Sin gravedad:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.
- **Carga letal:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.
- **Modo Bomba:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.
- **Megaforce:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, R2
  (Si quieres quitarlo, reinicia el nivel).
- **Pistola de clavos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.
- **Completar misión:**
  R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.
  Obtendrás el ránking Silent Assassin.
- **Seleccionar nivel:**
  En el menú principal pulsa:
  R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●.

HITMAN CONTRACTS

- **Abrir todos los niveles:**
  Introduce este código en el menú principal:
  ✖, ▲, ●, ←, ↑, →, L2, R2.
- **Conseguir pistola especial:**
  La tiene un paciente que está detrás de las puertas cerradas de una de las estancias del manicomio de la misión 1. Para abrir la puerta necesitas una tarjeta-llave, la cual podrás conseguir en la misión 9: El Incidente Wang Fou. Se llama "Orthmeyer´s Keycard" y está en la mesa del despacho de Lee Hong, en el segundo piso de su mansión. Cuando te hayas hecho con la tarjeta-llave, termina la misión y salva tu progreso. Vuelve al menú principal y vuelve a jugar la primera misión. Ve a la sección norte del mapa y gira a la derecha en la pequeña habitación con el sensor rojo parpadeante que hay en su interior. Atraviesa la puerta del oeste y "despacha" al paciente para coger el arma.
- **Volver a la vida:**
  Cuando tu barra de salud llega a cero, el juego comienza a verse en blanco y negro: se acerca tu muerte. Si durante ese tiempo eres capaz de volarles la cabeza a cuatro enemigos distintos recibirás una pequeña cantidad de vida que te permitirá volver al juego de nuevo.

HULK

Trucos varios:

Introduce cualquiera de estos trucos en el menú "Teclear código", dentro de Opciones:

- **Invencible: GMMSKIN**
- **Regenerador: FLSHWND**
- **Continuaciones infinitas: GRNCHTR**
- **Doble de vida: HLTHDSE**
- **Enemigos más fuertes: BRNGITN**
- **Enemigos más débiles: MMMYHLP**
- **Resentear puntuaciones: NMBTHIH**
- **Seleccionar nivel: TRUBLVR**
- **Barra de Ira llena: ANGMNGT**
- **Golpes más potentes: FSTOFRY**
- **Puzzles resuletos: BRCESTN**
- **Extras ocultos:**
  Introducelos mientras juegas con Banner en los ordenadores que te piden el código Universal. Luego tendrás que salir del juego para ir a la pantalla de trucos y activarlos.
- **SANFRAN:** desbloquearás varios diseños y fotos de la creación de Hulk, tanto en película como en el juego.
- **PITBULL:** desbloqueas diseños y storyboards sobre el combate entre Hulk y los Perros Gamma en la película.
- **FIFTEEN:** Desbloqueas los storyboards de la pelea del desierto de la película.
- **NANOMED:** Desbloqueas el vídeo sobre efectos especiales de la película.
- **JANITOR:** jugarás con el Hulk Gris. Atento a sus comentarios.

Movimientos de Hulk:

En los que se indique "carga" debes mantener el botón pulsado unos segundos para almacenar energía. Si se indica "esperar", aguanta medio segundo antes de volver a pulsar.

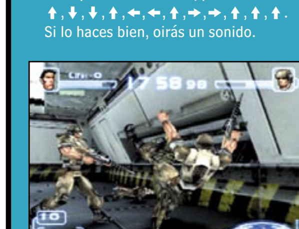
- **Gancho de izquierda:** ■ (carga).
- **Gancho de derecha:** ■, ■ (carga).
- **Revés:** ■, ■, ■ (carga).
- **Puñetazo de barriga:** ■, ■ (esperar), ■.
- **Golpe de derecha:** ■, ■ (esperar), ■, ■.
- **Ataque aéreo:** ■, ■ (esperar), ■, ■, ■.
- **Golpe expansivo:** ■+▲.
- **Estampido Sónico:** ▲.
- **Manotazo Doble:** ■, ▲.
- **Patada de despeje:** ■, ■, ▲.
- **Martillazo:** ■, ■, ▲, ■.
- **Lanzamiento:** Pulsa rápidamente el stick en la dirección en la que quieras embestir.
- **Puñetazo con Elegancia:** Pulsa rápidamente ■ y 2 veces el stick en la dirección en la que quieras golpear.
- **Aplastador Gamma:** ✖, ■ (Carga).
- **Entrada Gamma:** ✖, ▲ (carga).
- **Recoger y arrojar:** ●.
- **Balanceo hacia abajo:** ■.
- **Golpe hacia arriba:** ■, ■.
- **Balanceo baseball:** ■, ■, ▲.
- **Ataque aéreo:** ▲.
- **Ariete:** Con el blanco seleccionado, pulsa la dirección en la que quieras atacar + ■.
- **Aplastar:** ■ (con objetos pesados).
- **Balanceo:** ▲ (con objetos pesados).
- **Coger:** ●.
- **Lanzamiento:** ●.
- **Derribo combinado:** ■.
- **Golpe Gamma:** ▲.
- **Derribo de salto:** ✖, ●.
- **Rompeespaldas:** ▲.
- **Golpe:** ■ (contra enemigos grandes)
- **Golpe Doble:** ■ (carga) (para rivales grandes).

Movimientos de Banner:

- **Agacharse y andar con sigilo:** ✖
- **Fingir rendición:** Cuando un malo te dé el alto, párate y cuando se acerque atácale.
- **Voltereta de escabullida:**
  Corre y a la vez pulsa ✖. Si tropiezas con un enemigo, le derribarás.
- **Eliminar enemigo:** Acércate agachado hasta colocarte detrás y pulsa ●.
- **Gancho:** ■, ■, ■.
- **Derribar:** ●.

HIDDEN INVASION

- **Passwords de nivel:**
  - Para el chico:
    195F1FA7904B
    BD5F1F2311C8
    AC5F1F2391C9
    7C5F1FA3124A
    895F1BD3924B
    C92A1B505388
  - Para la chica:
    DO5F1B2B80CB
- **Modo Fácil:**
  En la pantalla del título, pulsa:
  ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, ↑, ↑.
  Si lo haces bien, oirás un sonido.
- **Cuerpos deformes y cabezas grandes:**
  En la pantalla del título, pulsa:
  ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓.
  Oirás un sonido. Empieza una partida y verás el resultado.
- **Modo Oogie Boogie:**
  En la pantalla del título, rota rápidamente el stick analógico izquierdo en el sentido de las agujas del reloj cuatro veces. Si lo haces bien oirás un sonido. Durante el juego, verás cómo muchos de los objetos de los escenarios botarán.





HUNTER THE RECKONING

Supera el juego con el trofeo Nefrack. Después, introduce estos códigos en el menú de trucos:

- **Activar trucos:**
  ●, ■, ▲, ✖, L1, L1, ←, ←.
- **Todas las armas:**
  ■, ✖, ●, ✖, ↑, ↓, ↑, ↓
  (necesitas el trofeo Looter).
- **Monstruos más duros:**
  ■, ■, ▲, ■, L2, L2, ↑, ↓
  (requiere el trofeo Team Up).
- **Más daño en ataque en grupo:**
  ↓, ↓, R1, R1, ↑, ✖, ↑, ●
  (requiere el trofeo Machine Boss).
- **Vida infinita:**
  →, →, →, ✖, ↑, ▲, ↑, ■
  (requiere el trofeo Warrior).
- **Munición al máximo:**
  →, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓
  (requiere el trofeo Gun Bunny).
- **Salud al máximo:**
  ▲, ▲, ●, ●, ■, L1, ■, R1
  (requiere el trofeo Pitfighter).
- **Munición infinita:**
  ✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓, ↓
  (requiere el trofeo Rouge Hunter).



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

- **Desbloquear la Galería de Arte:**
  Colecciona todos los artefactos que encontrarás a lo largo del juego para desbloquear, junto a una pequeña explicación de los mismos, una nueva opción en el menú principal llamada "Galería de Arte". Merece la pena verla.
- **Evitar daño en las caídas:**
  Pulsa R1 antes de que llegues al suelo si te caes desde una altura considerable para que Indy entre automáticamente en modo Combate. De esta forma, no recibirás ningún daño por la caída. En principio puede parecer una tontería, pero cuando veas como tu nivel de vida desciende considerablemente cada vez que te caigas, lo agradecerás un montón, ya lo verás.



JAK II EL RENEGADO

- **Esferas infinitas:**
  Ve a una de las máquinas que te dan la localización de las esferas y encuentra una, pero no la cojas aún. Espera a que el reloj de tiempo que te dan se quede a cero y cógela en ese momento. Si lo has hecho bien, te dirán que has fallado y si quieres volver a intentarlo, pero la esfera se habrá sumado a tu contador. Di que sí y vuelve al mismo sitio para ver que hay otra esfera. Repítelo hasta que te canses.
- **Ítems desbloqueables:**
  Ahora te indicamos el objeto y el número de esferas que necesitas para conseguirlo:
  - Modo Cabezón: 30 esferas.
  - Cabeza pequeña: 45 esferas.
  - Perilla para Jak: 5 esferas.
  - Libro de recortes: 55 esferas.
  - Vídeo jugador Acto 1: 65 esferas.
  - Furia del volcán: 75 esferas.
  - Vídeo jugador Acto 2: 95 esferas.
  - Arma Peace Maker: 105 esferas.
  - Vídeo jugador Acto 3: 125 esferas.
  - Carreras al revés: 135 esferas.
  - Seleccionar nivel: 145 esferas.
  - Mundo Espejo: 15 esferas.
  - Munición infinita: 155 esferas.
  - Jak Oscuro infinito: 165 esferas.
  - Invulnerable: 175 esferas.
  - Modo Héroe: 200 esferas.
  - Álbum de recortes alternativo: 200 esferas.

JAK & DAXTER

- **Conseguir el Final Secreto:**
  Acaba el juego con al menos 100 de las 101 Power Cells en tu poder.

JIMMY NEUTRON: GENIUS BOY

- **Password de nivel 3:** KVZQG3Q50LZG.

JIMMY NEUTRON: JET FUSION

- **Todas las herramientas:**
  Pausa el juego, mantén presionado **L1** y pulsa:
  ■, ●, ▲, ■.
- **Todas las armas:**
  Pausa el juego y pulsa:
  L1, L1, R1, R1, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

JOHNNY MOSELEYMAD TRIX

- **Abrir todo:**
  En la pantalla de inicio pulsa y mantén:
  L2+L3+R1+↓+■+●.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Estos trucos se introducen durante el juego, sin pausar, pulsando las distintas combinaciones.

- **Coches accidentados:** Pulsa y mantén **R1 + R2 + L1 + L2** y repetidamente pulsa ↑, ↓, ↑, ↓.
- **1.000 dólares extra:** ↑, **L1**, ↓, **L1**.
- **Día de compras:** Pulsa **R1** + **L1** y ↓.
- **Ola de calor gigante:** Pulsa **R1** y ↓ ↓.
- **Sin tornados:** Pulsa y mantén **L1** y **R1**, pulsa ←, →, suelta **L1** y **R1** y pulsa a la vez **R1** y **L1** de nuevo.
- **Matar a todos los visitantes:** Pulsa y mantén **R1** y pulsa: →, ←, →, ←, →.
- **Acabar con todos los dinosaurios:** Pulsa **R1 + L1 +** ← y luego **R1 + L1 +** ↓.
- **Inmunidad garantizada:** Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, y ↑.
- **Dinosaurios zombis:** **R1**, **R1**, **R1**, **L1**, →.
- **Abierto al público:** ←, ↓, →, ↑, **L1** +**R1**, **L1+R1**.
- **Crear un tornado en tu isla:** ←, ↑, →, ↓, **L1**+**R1**
- **Disparar desde el coche de safari:** **R1**+**L1**, ←, ↓, →, →.
- **Todos los dinosaurios carnívoros "enfadados":** **L1**, **L1**, **L1**, ←, ←, ←.

[K]

KELLY SLATER´S PRO SURFER

Estos trucos se introducen en el menú de trucos, escribiendo los siguientes códigos como número en el teléfono móvil que hay en el menú Extras.

- **Modo Trucos:** 7145558092.
- **Vista en primera persona:** 8775553825.
- **Estadísticas al máximo:** 2125551776.
- **Balance perfecto:** 2135555721.
- **Saltos mayores:** 2175550217.
- **Gráficos extraños:** 8185551447.
- **Modo Trucos:** 7145558092.
- **Todas las playas:** 6195554141.
- **Todos los niveles:** 3285554497.
- **Todos los surfistas:** 9495556799.
- **Todos los trajes:** 7025552918.
- **Todos los movimientos:** 6265556043.
- **Jugar como Freak:** 3105556217.
- **Jugar como Rainbow:** 8185555555.
- **Jugar como Tiki God:** 8885554506.
- **Jugar como Tony Hawk:** 3235559787.
- **Jugar como Travis Pastrana:** 8005556292.

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

- **Jugar como estudiante:** En la pantalla de selección de personajes, pulsa y mantén apretados **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y elige a continuación a un personaje.
- **Todos los personajes ocultos:** Derrota a todos los Dojos.

KESSEN 2

- **Batallas ocultas:** Elige a Liu Bei o a Cao Cao y completa el juego con la dificultad "Expert".
- **Elegir bando:** Completa el juego con Lui Bei y Cao Cao. Elige "New Game" y podrás elegir el bando.
- **Modo de dificultad Experto:** Completa el juego con Liy Bei y después con Cao Cao, ambas partidas en dificultad Normal.

KLONOA 2: LUNATEA´S VEIL

- **Jugar con Mometsuto:** Completa el juego y salva la partida. La siguiente vez que juegues podrás elegir a Mometsuto.
- **Modo Boss Battle:** Completa los niveles regulares.
- **Niveles de Bonus:** Hazte con las seis estrellas de un nivel para conseguir una muñeca de Momett. Hay dos niveles de bonificación, uno cuando tengas ocho muñecas y otro cuando tegas 16.
- **Desbloquear Galería de imágenes:** Completa los niveles regulares para desbloquear la opción que abre la Galería de imágenes. Si consigues las 150 gemas de un nivel, desbloquearás además los dibujos.
- **Test de música:** Completa cada nivel de bonificación para abrir nuevas canciones en la opción caja de música.

KINGDOM HEARTS

- **Conseguir un final diferente:** Termínate el juego con todas las cerraduras, 99 Dalmatians y las copas Hades.

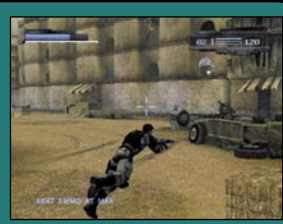


KNOCKOUT KINGS 2001

- **Más boxeadores:** Ve al modo Carrera e introduce estos nombres:
  - MRBARRY: Barry Sanders.
  - ZITO: Chuck Zito.
  - BOSTICE: David Bostice.
  - DEMART: David DeMartini.
  - BAILEY: Joe Mesi.
  - JBOTTI: John Botti.
  - JRSEAU: Jr Seau.
  - OWNOLAN: Owen Nolan.
  - STEVEF: Steve Francis.
  - MECCA: Ashy Knucks.
  - AUSTIN: Ray Austin.
  - NELSON: Trevor Nelson.
  - JGIAMBI: Jason Giambi.
  - HATCHER: Charles Hatcher.
  - OSUNA: Bernardo Osuna.
  - DEFIAGBN: David Defiagbon.
  - SBATISTE: Mohamed Ali.

KILL.SWITCH

- **Munición infinita:** Completa el juego y pulsa: **L1**, **R1**, ■, ■.
- **Seleccionar nivel:** Completa el juego con la dificultad Normal o Difícil para desbloquear una opción que te permitirá elegir cualquier nivel.
- **Granadas:** Cuando te topes en cualquier nivel con dos enemigos hablando entre ellos, lánzales una granada. No se darán cuenta hasta que sea demasiado tarde, ya que estarán distraídos.



- **Acabar con enemigos escondidos:** Cuando haya un enemigo escondido, lanza una granada donde esté y saltará para evitar la explosión. Aterrizará boca abajo, y tardará unos segundos en levantarse. Aprovecha esos segundos.

[L]

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

- **Minijuego Murrayball:** Ve a la tienda de prótesis y usa el Fichamatic, introduciendo: "Mono-Calabaza-Conejo". Así conseguirás hacerte con el archivo de Ryan J. Bailandoconlobos. Observa la ficha, pausa el juego y selecciona la opción "Bonus Stuff" para acceder al minijuego Murrayball. Nota: Este truco tiene que hacerse antes de ir a buscar al hombre sin nariz o no funcionará.

LA GRAN EVASIÓN

Pulsa estas combinaciones en el menú principal.

- **Elegir nivel y modo de juego extra:** ■, **L2**, ■, **R2**, ●, **R1**, ●, **L1**, **L2**, **R2**, ●, ■.
- **Todas las secuencias de vídeo:** **L2**, **L1**, ■, ●, ●, **R2**, **R1**, ■, ■, ●, **L1**, **R1**.
- **Munición infinita:** Pausa la partida durante el juego y pulsa: ■, ●, **L2**, **R1**, **R2**, **L1**, ●, ■, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.

LA MANSIÓN ENCANTADA

Para activas estros trucos, mantén presionada Derecha en la cruceta y pulsa:

- **Modo Dios:** ■, ●, ●, ●, ■, ●, ▲, ✖.
- **Seleccionar nivel:** ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖.
- **Armas:** ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●, ✖.
- **Jugar como Skeleton Zeke:** Pulsa y mantén la siguiente combinación en la pantalla de los copyrights: ▲, ●, ■ ✖.

LAS TORTUGAS MUTANTES NINJA

- **Pies raros para las tortugas:** En la pantalla del título, pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●. Oirás una frase confirmando el truco.
- **Nuevos uniformes:** Introduce estos códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
  - Uniformes para Donatello: DDSMS o RRSLR.
  - Uniformes para Leonardo: LDMSR o RLSLS.
  - Para Michaelangelo: RRLMD o RLSLS.
  - Uniformes para Raphael: DMDML o SLSMM.
- **Efectos de sonido alternativos:** DDDML.
- **Poder de ataque doble:**
  - Para Donatello: DRLDS.
  - Para Leonardo: LMLSD.
  - Para Michaelangelo: SMRDL.
  - Para Raphael: RDSRL.
  - Para Leonardo: MRLLM.
- **Poder de defensa doble:**
  - Para Donatello: SSSMR.
  - Para Michaelangelo: MRRML.
  - Para Raphael: LRMDS.
- **Efecto Power Up doble:** Los personajes se iluman en rojo:
  - Donatello: DMDRS.
  - Leonardo: LSLSR.
  - Michaelangelo: MMSLR.
  - Raphael: SLDSM o MSLLR.
- **Shurikens normales ilimitados para Leonardo:** SRMDM.
- **Shurikens de fuego ilimitados y pizza para Michaelangelo:** DRDSS.
- **Michelangelo tiene defensa:** MSRMM.
- **Maestro Splinter:** MSRLS (estará disponible en el modo Historia cuando lo completes con las 4 tortugas).
- **Bonus:**
  - Bonus 1: LSMMS.
  - Bonus 2: SSLDM.
  - Bonus 3: MSSLD.
  - Bonus 4: SRLMD.
  - Bonus 5: LSDRM.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Pausa el juego, introduce estos códigos, vuelve a pulsar Start para seguir jugando y el truco se activará. Pulsa las direcciones con la cruceta.

- **Todos los bonus:** **R2**, ↓, **L2**, **R1**, ←, **L2**, ↓, **L1**, ▲.
- **Aumentar salud:** ←, →, ←, →, **R1**, **L1**, ●, ▲, ↓.
- **Todas las puertas:** →, ↓, ↑, ↓, ↓, **R1**, ▲, ●, ↓.
- **Aumentar todo:** ←, ←, ↑, ↑, **L1**, **R2**, ●, ↓, ▲.
- **Carga de la espada infinita:** ↓, ↓, ↑, ←, **R1**, **R2**, ↓, ▲, ●.
- **Invencible:** ↑, ↓, →, ↓, **R1**, **R2**, ↓, ▲, **L1**.
- **Todas las Crónicas Oscuras:** **R1**, ↓, **R2**, **L1**, →, **R2**, ▲, ↓, **L1**.
- **Sin texturas:** **L1**, ↓, **R2**, →, **R2**, ↑, ▲, **L1**, ↓.
- **El personaje de Kain es una caricatura enana y fea:** ↑, ↓, ↑, ↓, **R1**, **R2**, ↓, ●, ▲.
- **La espada es un tubo:** ↑, ↓, ←, →, **R2**, **L2**, ▲, ↓ y ●.
- **Ver las coordenadas:** **L1**, ↓, **L1**, ↑, **R1**, **L2**, **L1**, ↓, ▲.

LEGENDS OF WRESTLING

- **Desbloquear todos los luchadores:** En la pantalla del menú principal pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲, ■.

LEGENDS OF WRESTLING 2

- **Personajes en el modo Carrera:** Cumple los requisitos que te indicamos y tendrás al luchador disponible en la Tienda.
  Andy Kaufman: Elige a Jerry Lawler como tu luchador y vence a Kaufman.
  Big John Studd: Elige a cualquier luchador y derrota a Big John Studd.
  British Bulldog: Elige a Dynamite Kid y completa el modo Carrera.
  Bruno Sammartino: Elige a Hulk Hogan y completa el modo Carrera.
  Owen Hart: Elige a Bret Hart y completa el modo Carrera.
- **Monedas verdes ilimitadas:** Completa el modo Carrera con todos los luchadores para conseguir este truco.

LEGION: THE LEGEND OF THE EXCALIBUR

Pulsa estas secuencias durante el juego:

- **Restaurar salud:** **R2**, **R2**, **L1**, **R1**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **1000 soldados de Arturo:** **R2**, **R2**, **L1**, **R2**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **1000 soldados de Gwenever:** **R2**, **R2**, **L1**, **L1**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

LEGO RACERS 2

Para activar estos trucos, pulsa rápido las siguientes secuencias en el menú principal.

- **Desbloquear al Marciano:** →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑.
- **Desbloquear la pista de Marte:** ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →.
- **Modo Formato Panorámico:** ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →.

LOONEY TUNES: DE NUEVO EN ACCIÓN

Introduce en el menú de códigos estas palabras:

- **Jugar con "Super Pato":** DANGERD.
- **Atacar con un arma nueva:** HENSAWAY.

LOS SIMS

- **Sacar el teclado de trucos:** Para desbloquear el teclado donde introducir los trucos, pulsa **L1+R1+R2+L2** en el menú principal. Cada vez que quieras teclear un código, tendrás que sacar el teclado.
- **Todos los objetos:** Freeall.
- **Todos los juegos para dos jugadores, objetos y "skins":** Midas.
- **Juego Party Motel:** Party M (con espacio entre ambas palabras).
- **Jugar con los Sims sin superar el modo Lábrate un Porvenir:** Sims.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

- **Activar trucos:**
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa:
R2, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●.
Fuera de la casa aparecerá un gnomo: esto significa que puedes meter más trucos.
- **Desbloquear todos los objetos:**
Pulsa **L2**, **R2**, ↑, ▲, **L3**.
- **Rellenar los motivos de tu Sim:**
Pulsa **L2**, **R1**, ←, ●, ↑. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.
- **Más dinero:**
Pulsa **L1**, **R2**, →, ■, **L3**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.
- **Todas las localizaciones:**
Pulsa **R2**, **R3**, **L3**, **L2**, **R1**, **L1**. Podrás visitar (pero no mudarte) todas las casas del juego.
- **Todas las opciones sociales:**
L1, **R1**, ↓, ✖, **L3**, **R3**.
- **Todas las prendas para vestir:**
L1, **R2**, ✖, ●, ↑, ↓
(estos dos últimos con el stick analógico).

LOTUS CHALLENGE

- **Obtener todos los coches:**
En Opciones introduce CRAIGSAYS como nombre del corredor y listo.

[M]

MAD MAESTRO

- **Resetear la partida durante el juego:**
Pulsa y mantén **L1+L2+R1+R2** y pulsa **Start +Select** durante una partida.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Selecciona el Electro Cosh en la pantalla de selección de armas y pulsa estas secuencias.

- **Modo Dios:**
L1, **R1**, **L1**, **R1**, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■.
- **Munición infinita:**
L1, **R1**, **L1**, **R1**, ✖, ●, ●, ✖, ■, ▲.

MAFIA

- **Minijuegos desbloqueables:**
- **Camión Bigfoot:** Gana todas las carreras del modo Campeonato.
- **Elegir coche:** Aprende a abrir un coche por la fuerza durante tus misiones para usarlos en Carrera Libre.
- **Munición infinita:** Completa el juego una vez y, al empezar una nueva partida, descubrirás que tu munición no se agota.

MANAGER DE LIGA 2002

Estas claves se introducen como nombre de jugador. Escribe la palabra adecuada en función del truco que quieras activar y aparecerá una frase alusiva en la parte inferior de la pantalla. Después podrás poner tu nombre.

- **Dinero extra:** MINTED.
- **Características al 90%:** AWESOME.
- **Ganar simepre:** RUN OF FORME.
- **Correr más rápido:** HYPERACTIVE.
- **Árbrito cegato:** MUST BE BLIND.
- **Sol todo el año:** SUN BURN.
- **Comprar jugadores:** FANTASY.
- **Construcción rápida:** QUICK DRY.
- **Recuperaciones rápidas de lesiones:** HEALING HANDS.
- **Tácticas autoseleccionables:** NO BRAINER.

MANHUNT

- **Trucos salvajes:**
  - Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño.
  - Consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la imagen izquierda con el de su derecha para conseguir el truco.Introduce estos códigos en el menú principal del juego:
- **Regeneración:**
R2, →, ●, **R2**, **L2**, ↓, ●, ←.
- **Equipación completa:**
R1, **R2**, **L1**, **L2**, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:**
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, **R1**.
- **Correr siempre:**
R2, **R2**, **L1**, **R2**, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:**
R1, **L1**, **R1**, **L1**, →, ←, ←, ←.
- **Voces de los cazadores de helio: R1**, **R1**, ▲, ●, ■, **L2**, **L1**, ↓.
- **Piel de mono:** ■, ■, **R2**, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
- **Piel de cerdito:**
↑, ↓, ←, ←, **R1**, **R2**, **L1**, **L1**.
- **Piel de conejo:** ←, **R1**, **R1**, ▲, **R1**, **R1**, ■, **L1**.
- **Invisible:** ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.
- **Desbloquear bonus:**
Tienes que conseguir al menos tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.
  - Hard as Nails: Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
  - Brawl Game: Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
  - Monkey See, Monkey Die!: Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
  - Time 2 Die: Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.

MAT HOFFMAN´S PRO BMX 2

Estos trucos se activan pulsasdo en la pantalla "Press Start", las siguientes combinaciones:

- **Seleccionar de nivel:** ■, →, →, ▲, ↓, ■.
Abrirás todos los niveles, excepto Road Trip.
- **Abrir niveles en el modo Road Trip:**
  - Boston: ■, ↑, ↓, ↓, ↑, ■.
  - Chicago: ■, ↑, ▲, ↑, ▲, ■.
  - Las Vegas: ■, **R1**, ←, **L1**, →, ■.
  - Los Angeles: ■, ←, ▲, ▲, ←, ■.
  - New Orleans: ■, ↓, →, ↑, ←, ■.
  - Portland: ■, ✖, ✖, ▲, ▲, ■.

MASHED

- **Desbloquearlo todo:**
Pocos trucos tan sencillos te van a deparar tantas ventajas. Para comprobarlo sólo tienes que ir al menú principal y pulsar esta combinación:
↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.



- **Traje Elvis:** ●, **L1**, **L1**, ↑, ↑.
- **Traje BMX:** ●, ▲, ←, →, ←, ●.
- **Desbloquear películas de corredores:**
  - Cory Nastazio: **R1**, ■, ●, ●, ■, ■, ■, **R1**.
  - Day Smith: **R1**, ●, ←, ←, ■, →, →, **R1**.
  - Joe Kowalski: **R1**, ↑, ✖, ▲, ↓, **R1**.
  - Kevin Robinson: **R1**, ✖, ▲, ↓, ↑, **R1**.
  - Mat Hoffman: **R1**, ←, ●, ←, ●, ←, **R1**.
  - Mike Escamilla: **R1**, ●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, **R1**.
  - Nate Wessel: **R1**, ↓, ▲, ●, ↓, ▲, ●, **R1**.
  - Rubén Alcántara: **R1**, ←, →, ←, →, ←, →, **R1**.
  - Rick Thorne: **R1**, **L1**, →, **R1**, ←, **R1**.
  - Seth Kimbrough: **R1**, ↑, ↑, ●, ●, ●, **R1**.
  - Simon Tabron: **R1**, **L1**, **L1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R1**.
- **Desbloquear corredores:**
  - Day Smith: ▲, ↑, ↓, ↑, ↓, ■.
  - Vanessa: ▲, ↓, ←, ←, ↓, ■.
  - Big Foot: ▲, →, ↑, →, ↑, ■.
  - The Mime: ▲, ←, →, ←, →, ←.
  - Volcano: ▲, ↑, ↑, ✖, ↑, ↑, ✖.

MAXIMO: GHOST TO GLORY

- **Desbloquear el modo Galería:**
Completa el juego con los cuatro besos de las hechiceras para desbloquear la Galería .

MAX PAYNE

Pausa el juego e introduce estos códigos:

- **Todas las armas: L1**,**L2**,**R1 R2**, ▲, ●, ✖, ■.
- **Sonidos de Cámara Lenta:**
L1, **L2**, **R1**, **R2**, ▲, ■, ✖, ●.
- **Bullet Time infinito:**
L1, **L2**, **R1**, **R2**, ▲, ✖, ✖, ▲.
Para volver a la velocidad normal, activa de nuevo el Bullet Time en el juego.
- **Modo Dios:**
L1, **L1**, **L2**, **L2**, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**.
- **Munición infinita:**
L1, **L2**, **R1**, **R2**, ▲, ■, ✖, ●.
- **Conseguir 8 píldoras:**
L1, **L2**, **R2**, **R1**, ▲, ●, ✖, ■.
- **Desbloquear todos los niveles:**
Pásate el primer nivel (el del metro) completo. Una vez cargado el siguiente nivel, ve al menú principal y pulsa esta combinación:
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.
Ve al menú para cargar una partida y verás que todos los niveles están desbloqueados. Cuando empieces en uno de ellos, descubrirás que tienes los mismos objetos y armas que al acabar el primer nivel.

MAX PAYNE 2

- **Extras:**
Si quieres tener disponibles todas las modalidades de dificultad que ofrece el juego, pulsa durante el juego:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →,
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Tras esto pulsa SELECT y accede a la opción "nueva partida".

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Los trucos se introducen tecleando las palabras correspondientes en la máquina de escribir. Las luces se pondrán verdes para confirmar el truco. Tendrás que ir a bonus para activarlo.

- **Completar la misión actual con estrella de oro:** MONKEY.
- **Completar la misión anterior con estrella de oro:** TIMEWARP.
- **Desbloquear la misión 2:** ORANGUTAN.
- **Desbloquear la misión 3:** BABOON.
- **Desbloquear la misión 4:** CHIMPNZEE.
- **Desbloquear la misión 5:** LEMUR.
- **Desbloquear la misión 6:** GORILLA.
- **Escudo contra las balas:** BULLETZAP.
- **Modo bala de plata:** WHATYOUGET.
Acabar con los enemigos con un solo disparo.
- **Granadas de goma:** BOING.
- **Zoom de francotirador:** LONGSHOT.
- **Perfeccionista:** URTHEMAN.
Los nazis acabarán contigo con un disparo.
- **Enemigos invisibles:** WHERERU
Sólo verás los cascos y las armas.
- **Modo cabeza de Aquiles:** GLASSJAW
Acabar con los nazis de un tiro en la cabeza.
- **Tipos con sombreros:** HABRDASHR
- **Making of de la FMV 1:** BACKSTAGEO
- **Making of de la FMV 3:** BACKSTAGER
- **Making of de la FMV 4:** BACKSTAGEF
- **Making of de la FMV 5:** BACKSTAGES
- **Sección "Extras" en la galería:** DAWOIKS
- **Torpedo de protones:** TPDOMOHTON.
Este truco hará que todas las balas parezcan torpedos de protones como los de Star Trek. Además, todas las explosiones serán moradas.
- **Recompensa secreta:**
Completa todos los niveles del juego logrando una Estrella de Oro y recibirás la Medalla del Valor de Los Angeles de Electronics Arts.
- **Invencible:**
Pausa el juego y pulsa:
■, **L1**, ●, **R1**, ▲, **L2**, **Select**, **R2**.
Volverás automáticamente al juego.
- **Munición infinita:**
Pausa el juego y pulsa:
●, **L2**, ■, **L1**, **Select**, **R2**, ▲, **Select**.

MEDAL OF HONOR RISING SUN

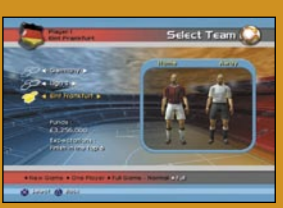
- **Passwords:**
En el menú "Opciones", entra en "Contraseñas" e introduce éstas en la máquina de escribir. Ve después a "Extras" para activar el truco.
  - MANDARIN: modo "Cabeza de Aquiles" (un solo tiro te mata).
  - PUFFER: modo "Siempre francotirador".
  - TANG: modo "Bullet Shield".
  - TRIGGER: modo "Soldados invisibles".
  - HOGFISH: modo "Perfeccionista".
  - DAMSEL: modo "Granadas de goma".
  - GARIBALDI: todos los objetos de nuevo.
  - SPINEFOOT: todos forzudos.
  - TILEFISH: modo Bala de Plata.
  - GOBY: munición infinita.
  - BUTTERFLY: todas las misiones.

METAL GEAR SOLID 2

- **Volverse más fuerte:**
Agárrate a una barra o a un saliente y usa la vista en primera persona. Pulsa **R2** y **L2** y Snake hará una flexión. Si haces 100 seguidas, Otacon te comunicará que tu Grip ha mejorado.
- **Responder a los mensajes:**
Cuando uses el Codec, pulsa **R1** o **R2** para que Snake haga comentarios.
- **Problemas en los baños:**
Mientras escuchas la conversación entre Ocelot y Solidus con el micrófono direccional, pulsa ← para dirigir el micro hacia los baños.
- **Conseguir la cámara de fotos digital:**
Tras terminar el juego, tendrás en tu inventario la cámara de fotos digital para los episodios Plant y Tanker. Puedes hacer fotos y guardarlas.
- **Despertar a los guardas:**
Puedes despertar a un guarda aturdido si utilizas el spray en su cara.
- **Obtener una peluca:**
Juega los episodios Tanker y Plant y hazte con todas las placas militares.

MANAGER DE LIGA 2004

- **Truco maestro:**
Introduce **LMA2004A** en la sección del juego "Introduce tu nombre" cuando empieces una nueva partida.
Después, ve a la sección "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que te ofrece un montón de ventajas extra. Nunca un password tan sencillo ha dado para tanto, así que aprovéchalo bien



Empieza una nueva partida y guárdala. Tendrás una peluca en tu inventario que te proporcionará munición infinita.

- **Marines un tanto raros:**
Si le haces una foto al hombre desnudo del armario de la sala de máquinas, cuando vayas a la sala del Metal Gear Ray, comprobarás que todos los Marines estarán en calzoncillos.
- **Conseguir el camuflaje óptico:**
Coge 78 placas militares en el Tanker o 121 en el Big Shell y termina el capítulo. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad.
- **Conseguir la peluca marrón:**
Consigue 73 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Te dará municiones infinitas. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.
- **Conseguir la peluca naranja:**
Coge 170 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Tendrás agarre infinito.
- **Conseguir la última peluca:**
Consigue 218 placas militares en el Big Shell y termina el juego. Conseguirás oxígeno infinito.
- **Tu nombre en una Dog Tag:** Cuando entras en la misión de Plant, podrás poner tu nombre y tus datos en la primera consola que veas. Al final del juego, Raiden se quitará su Dog Tag y ¡tachán! Tu nombre estará inscrito en la placa, con toda tu información. También puedes probar a poner Hideo Kojima, el director del juego, o Yoji Shinkawa, el ilustrador, y tendrás sus datos.
- **Snake afeitado:** Encontrarás una maquinilla de afeitar (Shaver) al principio de la misión Plant, en la plataforma donde están los trajes de buzo, a la derecha. Para llegar a ella, descuélgate de la barandilla de enfrente y deslízate hacia la derecha para entrar en la zona de los trajes de buzo. Activa este objeto justo antes de encontrarte por primera vez con Snake, y así le darás la maquinilla cuando él te dé los cigarrillos. Notarás un cambio en el rostro de Snake en los futuros encuentros. Para que aparezca tendrás que jugar en nivel de dificultad Extreme...
- **Gafas de sol:** Pásate el juego dos veces para conseguir gafas para ambos personajes. No les busques utilidad, sólo son un detalle ornamental...

ILIMITACIONES:

- Consigue 50 o más placas de identificación en los tres primeros niveles de dificultad, y obtendrás com o recompensa una peluca marrón, que te dará munición ilimitada para todas las armas.
- Consigue 150 en el nivel de dificultad Hard, y obtendrás como recompensa una peluca naranja, que te dará Grip infinito (bastante útil en los Hold 1 y 2 de Tanker, ya lo verás).
- Consigue todas las Dog Tags en el nivel de dificultad Difícil y conseguirás una peluca azul, que te confiere oxígeno infinito al bucear.
- Para conseguir la Bandana (munición infinita) y el traje Stealth (invisibilidad), completa la misión Tanker tres veces en tres niveles de dificultad (guardando todas las partidas en el mismo archivo y consiguiendo todas las Dog Tags).



- Para conseguir la Peluca Marrón (munición infinita para Raiden) y el traje Stealth (invisibilidad), completa misión Plant tres veces en tres niveles de dificultad diferentes (guardando todas las partidas en el mismo archivo de la Memory Card y consiguiendo todas las Dog Tags).

MODOS DE JUEGO EXTRAS

Al completar el juego en el nivel de dificultad Normal, descubrirás tres juegos extra, junto con el nuevo nivel de dificultad European Extreme:

- **Boss Survival:** puedes escoger entre Snake o Raiden, y con una única barra de energía tienes que enfrentarte a todos los jefes del juego...
- **Casting Theater:** puedes cambiar a todos los protagonistas de ocho escenas de vídeo e incluir en ellas a distintos personajes.

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

En la pantalla de "Press Start" pulsa estas combinaciones. Verás un flash en pantalla.

- **Todas las armas:**
↑, ↓, ✖, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, →.
- **Modo Dios:**
→, ✖, R1, ▲, ↑, L2, ✖, ←, L1, ●, ✖, R2

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

- **Correr con un Buggy:**
Mete una tarjeta de memoria que tenga una partida grabada del juego *Smuggler´s Run.*
- **Coches en el Modo Arcade:**
Párate en los círculos rosas escondidos en cada nivel más o menos un minuto. Después vete de ahí y cuando te canses de conducir, pausa el juego y vuelve al menú principal. Habrás abierto un coche por cada círculo.
- **Localización de los círculos rosados:**
  - En el Parlamento. Para entrar, conduce por la rampa del lateral, pasando las columnas.
  - En el tejado de un edificio que tiene un logo del juego. Hay una rampa para acceder al interior del edificio adyacente, métete y verás otra rampa para lanzarte al tejado con el círculo.
  - En una estructura roja de gran tamaño. Conduce por la rampa en el lateral y sigue por la derecha. Llegarás a un lugar con dos rampas pequeñas, entre ellas está el círculo rosa.
- **Cómo entrar en el barco:**
En Nueva York, en el mapa hay una mancha azul en una esquina. Ve allí, coge velocidad y verás una abertura en un edificio, similar a una rampa. Métete por ella a toda pastilla.

MIDNIGHT CLUB II

- **Desbloquear el modo Trucos:**
Ilumina "Options Mode" en el menú principal. Pulsa ↓ para seleccionar "Options" y pulsa ← ó → hasta que se lea "Options: Cheat Codes" en la pantalla. Ahora sólo tienes que pulsar ✖ y luego introducir estos trucos.
- **Ajustar la dificultad del juego:**
  - howhardcanitbe0
  - howhardcanitbe1
  - howhardcanitbe2
  - howhardcanitbe3
  - howhardcanitbe4
  - howhardcanitbe5
  - howhardcanitbe6
  - howhardcanitbe7
  - howhardcanitbe8
  - howhardcanitbe9
- **Controles en el aire:**
carcrobatics (no funciona con las motos).
- **Turbo infinito:** greenLantern.
- **Ametralladora y cohetes en el coche:** savethekids.
- **No acumular daños:** gladiator.
- **Todos los coches:** theCollector.
- **Todas las localizaciones (modo Arcade):** Globetrotter.
- **Todas las localizaciones y los coches (modo Arcade):** pennyThug.
- **Todo abierto en modo Arcade:** rimbuk.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

En la pantalla de Press Start, pulsa estas combinaciones en función del truco que quieras activar:

- **Modo Platinum:** ■, ●, L2, R2.
- **Añadidos extra:** L1, R1, ✖, ✖, ▲, ✖.
- **Ver créditos codificados:** ✖, ▲, ■, ●.
- **Modo cabezón:** ■, ●, ↑, ↓.
- **Cabeza reducida:** ■, ●, ↓, ↑.
- **Modo 2D:** ↓, ↑, ●, ■.
- **Modo Mutante:** ■, ←, ↑, ▲.

MINORITY REPORT

Mete estos códigos en el menú correspondiente:

- **Salud:** BUTTERUP.
- **Invencible:** LRGARMS.
- **Botón de Cámara Lenta:** SLIZOMIZO.
- **Hombres con más energía:** BOUNZMEN.
- **Munición infinita:** MRJUAREZ.
- **Todas las armas:** STRAPPED.
- **Jugar con personajes distintos:**
  - Nara: WEIGHTGAIN.
  - Moseley: HAIRLOSS.
  - Nikki: BIGLIPS.
  - Payaso: SCARYCLOWN.
  - SuperJohn: SUPERJOHN.
  - GI John: GNRLINFANTRY.
  - Convicto: JAILBREAK.
  - Robot: MRROBOTO.
  - Zombie: IAMSODEAD.
  - Lagarto: HISSSS.
- **Super daño:** SPINACH.
- **Final dramático:** STYLIN.
- **Destrozar las articulaciones:** CLUTZ.
- **Armadura:** STEELUP.
- **Saltar nivel:** QUITER.
- **Muñeca de trapo:** CLUMSY.
- **Acceso a todos los niveles:** PASSKEY.
- **Final:** WIMP.
- **Secuencias de vídeo:** DIRECTOR.
- **Desbloquear todos los combos:** NINJA.
- **Sistema de puntería libre:** FPSSTYLE.
- **Diseños del juego:** SKETCHPAD.
- **Bate de béisbol:** SLUGGER.
- **Arenas del Dolor:** MAXIMUMHURT.

MK2: ARMAGEDDON

Para introducir estos trucos, pausa el juego, mantén pulsado **L2+R2** y pulsa la combinación adecuada para el efecto que quieras lograr.

- **Cámara modo carrera:** ✖, ●, ✖, ●.
- **Cámara fija:** ●, ✖, ●, ▲.
- **Kurt en calzoncillos:** ■, ■, ▲, ■.
- **Modo Dios:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲, ■, ▲, **Select**.
- **Personaje mezclado:**
↑, ↓, →, ←, ✖, ▲, ●, ■, ■ y **Start**.
- **Cámara modo Matrix:**
Pausa el juego, mantén pulsados **L1+R1**.
- **Sonidos con el Doctor Hawkins:**
Mientras juegas con él, pulsa: **L2+R2+←+✖**.

MONSTRUOS S.A.

Durante el juego, pulsa **L1 + R1**
y luego pulsa esas secuencuencias:

- **99 vidas:** ●, ●, ●, ▲, ■, ✖, ▲.
- **Asustómetro a tope:** ●, ●, ●, ■, ■, ✖, ▲.
- **Rellenar la vida:** ●, ●, ●, ■, ▲, ✖.

MORTAL KOMBAT V DEADLY ALLIANCE

- **Jugar con Blaze y Mokap:**
Supera las 218 misiones Konquest. Después, para seleccionar a Blaze, ilumina a Raiden en la pantalla de selección y pulsa: ↓ + ✖.
Para Mokap, ilumina a Cyrax y pulsa ↓ +✖.
- **Conseguir mondedas fácilmente:**
Conecta dos mandos y accede al modo Vesus. En la pantalla de selección de personajes, carga un perfil distinto para cada jugador y pulsa R2 en uno de los pads. Aparecerá la pestaña de apuestas. Ahora pulsa → y oirás un sonido. Acabas de seleccionar las monedas de Ónix. Mantén pulsado ↑ y oirás el contador. Cuando pare, pulsa R2 para quitar la pestaña e inicia el combate. El ganador recibirá las monedas apostadas, que no se le descontarán al perdedor. La apuesta máxima la marca el número de monedas de los jugadores, pero si alternan las victorias, en pocos minutos almacenarás miles. Repite el truco las veces que quieras, seleccionando el tipo de moneda al pulsar → tras sacar la pestaña de apuestas. Si pulsas una vez seleccionarás monedas de Ónix...



MR MOSKEETO

- **Guerra de las bicicletas:**
Rota el stick analógico derecho durante 30 segundos en la pantalla del título.

MTX MOTOTRAX

- **Aceleración super rápida:**
En el menú de trucos, dentro de Opciones, introduce el código: JIH345.

MUSIC 3000

Introduce estos trucos en el menú principal:

- **Textura 1:**
Select, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.
- **Textura 2:**
Select, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →.
- **Textura 3:**
Select, ←, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←, →, →, →.
- **Textura 4:**
Select, ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, ←, ←, ←.
- **Canción extra:**
Select, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.

MX 2002

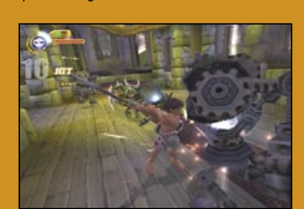
- **Correr siempre en 250cc:**
Acaba el THS US Open en primer lugar y podrás usar los 250cc en el modo Carrera o Freestyle.
- **Movimientos especiales:**
Mientras estás en el aire, mantén apretado el botón trick y pulsa estas combinaciones:
  - Bar Hop: ▲, ▲.
  - Can Can: ■, ■.
  - Cat Nac: ✖, ●, ●.
  - Catwalk: ■, ▲.
  - Cliff Hanger: ●, ▲.
  - Coffin: ▲, ●.
  - Cordova: ●, ▲, ▲.
  - Disco Can: ■, ■, ■.
  - Heart Attack: ✖, ▲.
  - Helicopter: ✖, ▲, ▲.
  - Kiss Of Death: ●, ●.
  - La-Z-Boy: ●, ✖.
  - McMetz: ▲, ▲, ▲.
  - Mulisha Air: ✖, ■.
  - Nothing: ●, ■.
  - Pendulum: ■, ●.
  - Rocket Air: ✖, ●.
  - Rodeo Air : ▲, ✖.
  - Saran Wrap: ▲, ■.
  - Seat Grab: ✖, ✖.
  - Suicide Flip: Mantén pulsado ↑.
  - Superman Indian: ✖, ✖, ✖.
  - Switchblade: ■, ✖.

MAXIMO VS ARMY OF ZIN

- **Dinero e ítems infinitos:**
En el nivel 9, Down with the Ship, tienes 3 minutos para destruir los seis reactores. Usando el Ataque Perforador podrás destruir un reactor con tres golpes. Pon cinco reactores y gasta el resto del tiempo luchando contra enemigos para conseguir dinero.

Cuando el tiempo esté a punto de agotarse, destruye el último reactor. Vuelve al nivel 2, compra mejoras y power-ups y cuando acabes de comprar cosas salva la partida y sal al menú principal. Vuelve a cargar la partida y ve de nuevo al nivel 9. Allí, repite la táctica para conseguir más dinero.





MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

• **Abrir todos los niveles:**
Selecciona "Profiles" en el menú principal, ilumina el de Jasmine Curry y pulsa **L1+R1+ ▲ + ●.**



MX RIDER

• **Todas las pistas:**
Introduce la palabra "ATARI" como nombre en el modo Campeonato. Sal de este modo y entra en el modo Carrera Sencilla.

MX UNLEASHED

Introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:
• **Motos de 500 caballos:** BIGDOGS.
• **Bolera:** WRECKINGBALL .
• **IA Experta:** OBTGOFAST.
• **Pistas de estilo libre:** BUSTBIG.
• **Pistas nacionales:** ECONATION.
• **Pistas de Supercross:** STUPERCROSS.
• **Todas las máquinas:** MINIGAMES.

MX SUPERFLY

Pulsa estas secuencias en el menú principal.
• **Desbloquear todo:**
▲, L1 + ←, ■, ▲, L1 + →, R1 + ↓, R1 + →, Select.
• **Evento de 250cc Freestyle:**
↑, L1 + ↑, ■, L1 + →, L2 + ↓, L1 + ←.
• **Pistas: ▲,→, L1 + R1, ■ + ●, L2 + ●, ■.**
• **Bicis: L2 + ■, L1 + →, L2 + ●, L1 + ←, ■.**
• **Todos los competidores:**
→, L1 + →, ↓, L1 + ←, →, ■.

[N]

NBA 2K3

• **Menú de trucos:**
Entra en Opciones y selecciona "Gameplay". Pulsa y mantén ← en el pad direccional + → en el stick analógico Izquierdo y pulsa **Start**. La selección "Codes" estará desbloqueada en Opciones. Introduce estas palabras en el teclado de la sección de códigos, según el truco.
• **Desbloquear equipos:** MEGASTARS.
• **Gráficos con dos tonos:** DUOTONE.
• **Basura en las calles:** SPRINGER.

NBA HOOPZ

• **Modo Trucos:**
Cuando empiezas un partido, en la pantalla donde salen los escudos de cada equipo y pone versus, verás en la parte inferior tres iconos. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ✖ y para el tercero ●. Ahora te indicamos el número de veces que tienes que pulsar cada botón para activar el truco.
• **Turbos infinitos:** 3, 1, 2, ↑.
• **Escenario Playa:** 0, 2, 3, ←.
• **Escenario Calle:** 3, 2, 0. ←.
• **Uniforme Local:** 0, 1, 4, →.
• **Uniforme Visitante:** 0, 2, 4, →.
• **Balón ABA:** 1, 1, 1, →.
• **Jugadores enanos:** 5, 4, 3, ←.
• **Cabezas pequeñas:** 3, 3, 0, ←.
• **Cabezas grandes:** 3, 0, 0, →.
• **Repeticiones de las jugadas:** 1, 1, 0, ↓.
• **Sorpresa:** 4, 4, 4, ←.
• **Sin repeticiones:** 3, 0, 1, ↓.
• **Sin faltas:** 2, 2, 2, →.
• **Mostrar porcentaje de tiro:** 0, 1, 1, ↓.
• **Tiros locos:** 1, 2, 1 ←.

NBA JAM

Tras seleccionar a tus jugadores tendrás unos segundos para meter códigos. Hay tres números, el primero indica las veces que hay que pulsar ■, el segundo ✖ y el tercero ●. Después, pulsa la dirección indicada para activar el truco. Hay que comprarlos durante el juego.
• **Modo Super agresivo:** 312 →.
• **Filtro de los 80:** 003 →.
• **Pelota de la aba:** 020 ↓.
• **Teclado de Acclaim:** 011 ↑.
• **Siempre "on fire":** 313 ↑.
• **Pelota de playa:** 201 ↑.
• **cabezones:** 200 →.
• **Redes de cadena:** 201 ↓.
• **Jugabilidad más dura:** 111 ↑.
• **Juego de niños** (sólo exhibición): 111 ←.
• **Reloj rápido:** 210 →.
• **Reloj de tiro rápido:** 210 ↑.
• **Juego más rápido:** 313 ↑.
• **Turbo infinito:** 313 derecha.
• **No hay "on fire":** 100 →.
• **No hay tiros de 2 puntos:** 122 ↑.
• **No hay tiros de 3 puntos:** 122 ↓.
• **No hay repeticiones:** 100 ↑.
• **Equipo poderoso:** 000 ↑.
• **Equipo poderoso en triples:** 222 ↑.
• **Equipo poderoso en bloqueos:** 222 ←.
• **Chicago stadium:** 010 →.
• **Boston garden:** 010 ↓.
• **Great western forum:** 010 →.
• **Rucker park:** 011 izquierda.
• **Porcentaje de tiros:** 100 ↓.
• **Ralentizar el reloj:** 210 ←.
• **Modo torneo:** 111 ↓.
• **Venice beach:** 011 ↓.

NBA LIVE 2001

Pulsa estas combinaciones en el modo "uno contra uno" para obtener estos movimientos.
• **Pase más fuerte: L2 + ✖.**
• **El balón entre las piernas:R2 + ✖.**
• **Reverso:R1 + ✖.**

NBA LIVE 2003

• **Desbloquear personajes ocultos:**
Crea un jugador nuevo y en el apellido incluye cualquiera de estos códigos. Los jugadores estarán disponibles en "Free Agent Pool":
• Busta Rhymes: **FLIPMODE**.
• DJ Clue: **MIXTAPES**.
• Ghetto Fabulous: **GHETTOFAB**.
• Hot Karl: **CALIFORNIA**.
• Just Blaze: **GOODBEATS**.

NBA LIVE 2004

• **Bonus y extras:**
Introduce estos códigos en la pantalla de passwords para obtener zapatillas y jugadores:
• SOSODEF: Jermaine Dupri.
• 242TREU777: NIKE SHOX BB4.
• CVJ554TJ58: Air Jordan 3.
• GF9845JHR4: Air Flight 89 Colorway 3.
• 2389JASE3E: Air Flightposite II Colorway 2.
• DG56TRF446: Air Foamposite Pro Colorway 1.
• 3245AFSD45: Air Foamposite Pro Colorway 2.
• DSAKF38422: Air Foamposite Pro Colorway 3.
• A0K374HF8S: Air Hyperflight Colorway 3.
• JCX93LSS88: Air Hyperflight Colorway 4.
• 367UEY6SN: Air Zoom Flight Colorway 1.
• XCV6456NNL: Blazer.
• 23LBJNUMB1: Air Zoom Generation.
• **Trucos:**
Ve a la opción "My NBA Live" y después elige "NBA Codes". Introduce cualquiera de estos en función del truco que quieras activar:
• Jerseys de los Hardwood: 725JKUPLMM.
• Toda la ropa NBA: ERT9976KJ3.
• Todas las zapatillas: POUY98GY5.
• Toda la equipación: YREY5625WQ.
• Puntos para comprar: 87843H5F9P.
• **Desbloquear personajes secretos:**
Crea un jugador con uno de estos nombres como apellido. Estará disponible como agente libre. Introduce los apellidos en minusculas.
• posneghx - Mario Austin.
• skenxido - Malick Badiane.
• zxccvdri - Sani Becirovic.
• bbvdkcvm - Matt Bonner.
• sdfgurkl - Carlos Delfino.
• pockdlek - Andreas Glyniadakis.
• sosodef: Jermanie Dupri.
• oeisndla - Kyle Korver.
• nbvksmcn - James Lang.
• qwpoaszx - Paccelis Morlende.
• whsucpoi - Aleksander Pavlovic.
• poilkjmn - Rick Rickert.
• ioubfdcj - Sofoklis Schortsanitis.
• xcfwqase - Tommy Smith.
• poioijis - Szymon Szewczyk.
• zxdsdrke - Nedzad Sinanovic.
• itnvcjsd - Remon Van de Hare.
• wmzkcoi - Xue Yuyang.

NBA STREET

• **Modo Trucos:**
Cuando empiezas un partido, en la pantalla versus, arriba te indican "Introducir códigos" y en la parte inferior aparecen cuatro balones de baloncesto. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ▲, para el tercero ● y para el cuarto ✖. A continuación te indicamos los trucos disponibles y el número de veces que tienes que pulsar cada botón para activarlo. Después, pulsa cualquier dirección del pad. Si eres rápido, puedes introducir más de uno.
• **Zumo infinito:** 2, 0, 3, 0.
• **Sin zumo:** 1, 4, 4, 3.
• **Mega machaque:** 3, 0, 1, 0.
• **Sin machaques:** 3, 0, 1, 2.
• **Más rompepartidos:** 1, 4, 3, 2.
• **Menos rompepartidos:** 1, 3, 4, 2.
• **Sin rompepartidos:** 1, 4, 4, 2.
• **Springtime Joe "The Show":** 1, 1, 0, 1.
• **Summertime Joe "The Show":** 1, 0, 0, 1.
• **Athletic Joe "The Show":** 1, 2, 0, 1.
• **Máximo Poder:** 3, 1, 1, 0.
• **Manos locas:** 3, 2, 1, 0.
• **Super aplastamiento:** 3, 3, 1, 0.
• **Tiros fáciles:** 2, 1, 3, 0.
• **Cabezas grandes:** 4, 1, 2, 1.
• **Cabezas pequeñas:** 4, 2, 4, 2.
• **Jugadores pequeños:** 4, 0, 4, 0.
• **Sin alley-oops:** 3, 3, 0, 3.
• **Sin tiros de 2 puntos:** 3, 3, 0, 3.
• **Sin indicadores de jugador:** 4, 0 ,0, 4.
• **Sin indicador de tiro:** 4, 3, 2, 4.
• **Sin reloj de tiro:** 4, 4, 0, 3.
• **Pelota ABA:** 0, 1, 1, 0.
• **Pelota de playa:** 0, 1, 1, 2.
• **Pelota Grande EA:** 0, 1, 4, 0.
• **Balón medicinal:** 0, 1, 1, 3.
• **Balón de fútbol:** 0, 2, 1, 0.
• **Balón de voleibol:** 0, 1, 1, 4.
• **Uniformes auténticos:** 0, 0, 1, 1.
• **Uniformes casuales:** 1, 1, 0, 0.
• **Capitán rápido:** 3, 0, 2, 1.
• **Tiros largos más difíciles:** 2, 2, 3, 0.
• **Nombres de los jugadores:** 0, 1, 2, 3.
• **Sin repeticiones:** 1 ,2, 1, 1.



NBA STREET VOL. 2

• **Activar el modo Trucos:**
Selecciona la opción "Pick Up Game" y elige visitante o local. Introduce tu nombre y aparecerá en la parte inferior de la pantalla el mensaje "Enter codes now" Introduce uno y cuando hayas terminado, pulsa ✖ para continuar.
No olvides que tienes que tener pulsado **L1**.
• **Turbo infinito: ■, ■, ▲, ▲.**
• **Cabezones: ●, ■, ■, ●.**
• **Jugadores pequeños: ▲, ▲, ●, ■.**
• **Balon ABA: ●, ■, ●, ■.**
• **Balón WNBA: ●, ▲, ▲, ●.**
• **Balones de entrenamiento: ▲, ▲, ▲, ■.**
• **No mostrar estadísticas: ■, ●, ●, ●.**
• **Todas las canchas: ■, ▲, ▲, ■.**
• **Equipo St. Lunatics y todas las leyendas callejeras: ■, ▲, ●, ▲.**
• **Leyendas de la NBA: ■, ▲, ▲, ●.**
• **M. Jordan clásico: ▲, ■, ■.**
• **Mates explosivos: ●, ●, ●, ▲.**
• **Sin contadores: ▲, ▲, ●, ●.**
• **Todos los pases: ▲, ●, ▲, ■.**
• **Tiros de dos fáciles ▲, ●, ■, ▲**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Pulsa estas combinaciones en el menú principal:
• **BMW Z8: ■, →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲.**
• **Ferrari F50: L1, ▲, L1, ▲,→, L2,→, L2.**
• **Ferrari F550: L1, ■, L1, ■,→, R1,→, R1.**
• **HSV Coupe: L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲.**
• **McLaren F1 LM: ■, L1, ■, L1, ▲,→, ▲,→.**
• **Porsche Carrera GT:**
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

COCHES DESBLOQUEABLES
• **Acura Int.: R2, R2, R1, R2, L2, L1, ↓, ↑.**
• **Acura RSX: R1, R2, ↓, ←, ↑, →, ←, →.**
• **Ford Focus: ←, →, ↑, R1, R2, R1, R2, ↑.**
• **Honda S2000: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ■, R2.**
• **Hyundai Tiburón:**
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Mitsubishi Lancer:**
←, ←, ←, R1, R1, R2, R2, L2.
• **Nismo: ↑, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑, →.**
• **Nissan 350Z:**
→, →, ↓, ↑, ■, L1, R1, L2.
• **Nissan 240SX:**
↑, ↓, ←, →, ■, R1, L2, R1.
• **Nissan Sentra:**
→, →, →, L2, L2, R2, R2, ↑.
• **Nissan Skyline: ↓, ↓, L1, L2, L1, L2, ↓.**
• **Subaru Impreza: ↑, ↓, ↓, ↑, L2, ↑, L2, ↓.**
• **Toyota Supra: R1, R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1.**

PISTAS EXTRA
• **Física Drift en todos los modos:**
R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1.
• **Todas las pistas de Drag:**
→, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2.
• **Todas las pistas de Drift:**
←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2.
• **Todas las pistas de Sprint:**
↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓.
• **Todas las pistas de Circuito:**
↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■.

COCHES ESPECIALES
• **Coche de Petey Pablo:**
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, →.
• **Coche de Rob Zombi:**
↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, →.
• **Coche de los profetas:**
↑, ↑, ↑, →, ↓, ↓, ↓, →.
• **Coche místico: ↑, →, ↑, ↑, ↓, →, ↑, →.**

PORTADAS DE LAS REVISTAS:
Para que tu coche salga en las portadas de las revistas de tuning, consigue cosas como éstas:
• **Revista 1:** Ser 10º en la tabla de Circuitos.
• **R2:** 9º en la tabla de Sprint.
• **R3:** 10º en la tabla de Derrape.
• **R4:** 7º en la tabla de Drag.
• **R5:** 8º en la tabla de Derrape.
• **R6:** 8º en la tabla de Circuitos.
• **R7:** 6º en la tabla de Circuitos.
• **R8:** 6º en la tabla de Sprint.
• **R9:** 4º en la tabla de Derrape.



- **R10:** Gana todos los torneos.
- **R11:** Gana el título de Campeón.
- **R12:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 1.
- **R13:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 2.
- **R14:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 3.
- **R15:** Construir un coche con una reputación de una estrella, sobre la carrera 14-15.
- **R16:** Todas las mejoras visuales Niv. 1.
- **R17:** Todas las mejoras visuales Niv. 2.
- **R18:** Todas las mejoras visuales Niv. 3.
- **R19:** Instala las 4 mejoras visuales exclusivas y otras 9 de nivel 3.
- **R20:** Bate el récord de la tabla Drag.
- **R21:** Bate el récord de la tabla de Circuitos.
- **R22:** Bate el récord actual en la clasificación de Derrape en modo Difícil.
- **R23:** Bate el récord de la tabla de Sprint.
- **R24:** 500 puntos de reputación en Online.
- **R25:** 1.000 puntos de reputación en Online.
- **R26:** 2.500 puntos de reputación en Online.
- **R27:** 5.000 puntos de reputación en Online.
- **R28:** Bate al corredor X. Para verla, debes bajar desde la revista 2 con la cruceta.

NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador para desbloquear a los siguientes equipos:

- **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
- **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:** All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:** All-Star NFC West.

NHL 2001

- **Jugar como " The Hammer":**
  En la pantalla de creación de personajes, crea un nuevo jugador e introduce como nombre "Hammer". El comentarista se referirá a él como "The Hammer" durante el juego.
- **Los mejores Jugadores:**
  Introduce en la pantalla de creación de personaje uno de los nombres que ahora te daremos. Después, ajusta sus características como quieras, incluso puedes usar el bonus "NHL Challenge". Cuando termines, ponle nombre.

  Super Defensivos:
  - Sandis Ozolinsh
  - Chris Pronger

  Jugadores muy atacantes:
  - Peter Forsberg
  - Jaromir Jagr
  - Keith Tkachuk
  - Pavel Bure
  - Steve Yzerman
  - Owen Nolan
  - Rob Blake
  - Nicklas Lidstrom
  - Olaf Kolzig.

  Jugadores Super goleadores:
  - Patrick Roy
  - Dominik Hasek
  - Ed Belfour
- **No te pueden meter goles:**
  Pulsa **Start** para pausar el juego, selecciona a la opción "Controller Setup" y posiciona tu mando sobre el equipo contrario.
  Vuelve al menú anterior y selecciona las opciones de equipo. Ve a "Goalie Status" y marca en la opción goalie "pulled", vuelve al menú anterior de nuevo y vuelve a colocar tu mando sobre tu equipo original.

Reanuda tranquilamente el juego y verás como tu contrario no podrá meterte gol.

NHL HITZ 2002

- **Activar modo Cheat:**
  Pulsa ■, ▲ y ● para cambiar los iconos en las cajas primera, segunda y tercera de la pantalla previa al partido. Esta es una lista que indica las veces que hay que pulsar cada botón. Tras cambiar los iconos, pulsa la dirección indicada.
  - Jugador cabezón: **2-0-0** →.
  - Jugador super cabezón: **3-0-0** →.
  - Jugador hiper cabezón: **4-0-0** →.
  - Equipo cabezón: **2-2-0** ←.
  - Equipo super cabezón: **3-3-0** ←.
  - Tiros grandes: **2-3-4** ↓.
  - "Hitz time": **1-0-4** →.
  - Sin gente: **2-1-0** →.
  - Tableros de pinball: **4-2-3** →.
  - Mostrar velocidad de tiro: **1-0-1** ↑.
  - Mostrar punto caliente del equipo: **2-0-1** ↑.
  - Sin tiros falsos: **4-2-4** ↓.
  - Pelota de tenis: **1-3-2** ↓.
  - Modo nieve: **1-2-1** ←.
  - Modo lluvia: **1-4-1** ←.
  - Efecto dominó: **0-1-2** →.
  - Turbo boost: **0-0-2** ↑.
  - Turbo ilimitado: **4-1-3** →.
  - Versus por habilidades: **2-2-2** ↓.
  - El primero con 7 gana: **3-2-3** ←.
  - Quitar el truco anterior: **0-1-0** ↓.

NINJA ASSAULT

- **Modo Misión en Capítulo 2:** Completa el capítulo de Guren en el modo Historia.
- **Modo Misión en Capítulo 3:** Completa el capítulo de Gunjo en el modo Historia.
- **Modo Misión en Capítulo 4:** Completa el capítulo de Aoi en el modo Historia.
- **Modo Misión en Capítulo 5:**
  Completa el modo Historia.
- **Modo Misión en el Capítulo Final:**
  Completa todos los capítulos en modo Misión.
- **Entrenamiento Fuegos Artificiales:** Logra la máxima puntuación en el modo Historia.
- **Conseguir la Magnum:**
  Completa el Capítulo Final en modo Misión.
- **Conseguir la Escopeta:** Logra rango "S" en las misiones bonus de entrenamiento.
- **Más créditos:** Pierde todos tus créditos en un mismo capítulo.

NO ONE LIVES FOREVER

- **Todas las misiones disponibles:**
  En el menú principal, ilumina la opción cargar partida, pulsa y mantén presionados **R3 + L3** y pulsa ✖. Aparecerá un nuevo menú donde tendrás disponibles todas las misiones.

[O]

ONI

Introduce los códigos mientras juegas. Pulsa **Select**, ilumina Ayuda e introduce el código.

- **Pasar de nivel:**
  L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, L2, L1.
- **Camuflaje infinito:**
  L2, L1, L2, ■, ●, ■, L1, R3, L2, L3.
- **Invencible:**
  L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, L3, R3, ●.
- **Seleccionar personaje:**
  L2, L1, L2, ■, ●, ■, L2, L2, L2, L2.
  Pulsa **L2** y cambiarás personaje.
- **Un solo golpe mata:**
  L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, ●, ■.
- **Personajes diminutos:**
  L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, ■, ●.
- **Modo Puños de Leyenda:**
  L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, L3, ●, ■.
- **Modo ametralladora:**
  L2, L1,L2, ■, ●, ■, L2, L2, L1, L3.
- **Cabezas grandes:**
  L2, L1, L2, ■ ●, ■, Start, ■, ●, Start.

ONIMUSHA

- **Uniformes alternativos:**
  Cuando acabes el juego y hayas grabado la partida, empieza una nueva y una verás una opción nueva llamada: "Sinnosuke Normal/Special".
  La versión especial del traje nos presenta a Samanosuke disfrazado de Oso Panda. Si completas después el juego con un rango "S", conseguirás otro uniforme para Kaede.
- **FMV de *Onimusha 2*:**
  Completa el juego y salva la partida. Empieza una partida y verás la opción "Special Report".
- **Minijuego de persecución rápida:**
  Coge 20 piedras azules, acaba el juego y guardar la partida. El minijuego estará disponible.
- **Conseguir la espada Bishamon:**
  Termina los 20 niveles del Dark Realm y abre el cofre del tesoro para descubrir la Ocarina de Bishamon. En la zona posterior al combate contra Marcellus, usa la ocarina en la puerta hecha de hueso para abrirla. Ahí está la espada.
- **Desbloquear el minijuego Oni Spirits:**
  Recoger las 20 Fluoritas y temina el juego.
- **Conseguir nuevas armas:**
  Termina los 12 niveles del minijuego Oni Spirits y desbloquearás una opción para empezar una nueva partida normal con la espada Bishamon.
- **Cambiar de personaje:** Encuentra 10 Fluoritas.
- **Más guanteletes:** Reúne 20.000 almas.
- **Guantelete de de oro:** Reúne 50.000 almas.
- **Conseguir una buena clasificación:**
  En función del tiempo que tardes en acabarte el juego, el número de enemigos que elimines y el número de almas que consigas, obtendrás una clasificación que va desde la A hasta la D. 30 puntos es el resultado idóneo. A continuación tienes una lista con los puntos que conseguirás según sean tus resultados en el juego:
  - En menos de 3 horas: 10 puntos.
  - Entre 3 y 4 horas: 7 puntos.
  - Entre 4 y 5 horas: 5 puntos.
  - En más de 5 horas: 3 puntos.
  - Eliminar a más de 600 enemigos: 10 puntos.
  - Eliminar entre 500 y 600 enemigos: 7 puntos.
  - Eliminar entre 400 y 500 enemigos: 5 puntos.
  - Eliminar a menos de 400 enemigos: 3 puntos.
  - Más de 55.000 puntos de almas: 10 puntos.
  - Entre 45.000 y 55.000 puntos de almas: 7 puntos.
  - Entre 35.000 y 45.000 puntos de almas: 5 puntos.
  - Menos de 35.000 puntos de almas: 3 puntos.
    Obtendrás una clasificación según el número de puntos que hayas conseguido:
    - 30 puntos: S (+ un traje oculto de Kaede).
    - Entre 25 y 29 puntos: A.
    - Entre 18 y 24 puntos: B.
    - Entre 10 y 17 puntos: C.
- **Localización de las Piedras Fluoriture:**
  - Dentro del Templo subterráneo, en la esquina de la derecha, cerca de la entrada.
  - En el área sur, después de luchar contra el Ogro, dentro de la cueva que se abre en la pa red (rompiendo unos jarrones en el suelo).
  - Después de que Kaede se marche en busca de Yumemaru, está sobre el cofre que hay junto a las escaleras que suben al segundo piso.
  - Pasando la puerta con el sello rosa en la pasa rela del segundo piso.
  - Donde disparaste con el Arco a los esqueletos, junto a la escalera y el cofre que tiene flechas.
  - Tras el vídeo del rapto de Yumemaru, sobre la mesa de la izquierda, junto a la caja de Yuki.
  - En la Zona Subterránea, al final del pasillo con urnas, enfrente de la puerta del símbolo azul.
  - En la Zona Subterránea, dentro de la habitación donde está la Llave el Azul y el Apocalypse 1º.
  - Jugando con Kaede, en la sala secreta que se abre con el engranaje (frente a los hornos).
  - En la habitación que hay junto a la entrada del edificio incendiado, al lado de las escaleras que hay dentro de esta habitación.
  - Junto a la puerta de la casa cerrada con 3 sellos morados, donde está el Vision Staff.

ONIMUSHA 3

Cumple las siguientes tareas para obtener el título correspondiente, que aparecerán debajo del grado.

- **Valor:**
  Acaba el juego sin salvar ni una vez.
- **Crítico:**
  Usa los Críticos para matar al 40% de tus enemigos.
- **Defensa:**
  Recibe menos de 5.120 de daño.
- **Explorador:** Encuentra los 23 cofres del tesoro Tengu.
- **Ofensa:** Mata a 3000 enemigos o más.
- **Velocidad:** Acaba el juego en 5 horas o menos.

SECRETOS:

- **Final Extendido:** termina la aventura con todos los chalecos de Ako.
- **Armas de *Onimusha 1*:** consigue los tres orbes de fuego, viento y trueno del Inframundo y las encontrarás en el callejón donde Samanosuke aterriza en París.
- **Niveles de dificultad:** obtén "Game Over" muchas veces para conseguir el nivel "Fácil" y supera el juego en modo Normal para conseguir el "Difícil". Si te lo pasas en este último nivel conseguirás el nivel "Critico" y hazlo en este para obtener el nivel máximo: "Pesadilla".
- **Modo Equipamiento máximo:**
  supera el modo Oni Target .

TRAJES:

- **Panda (Samanosuke):** completa el modo Entrenamiento secreto o carga una partida de *Onimusha BW*.
- **Vaquero (Samanosuke):** completa el juego en modo Normal.
- **Japonés (Jacques):** completa el juego con Samanosuke de vaquero.
- **Toalla (Michelle):** completa el juego obteniendo un rango Onimusha al final. Para ello supera el juego en 6 horas, consigue más de 170.000 almas y elimina más de 2300 enemigos. Tendrás que hacer muchos críticos y pasar el Inframundo.

MODOS DE JUEGO EXTRA:

- **Aventuras de Heihachi.** supera el juego en cualquier nivel de dificultad. Manejarás a Heihachi durante unas cortas misiones y encontrarás todo tipo de ítems.
- **Oni Target:** una versión de "tiro al pato" acabando el juego en cualquier dificultad.
- **Espacio Puzzles Genma:** pásate el juego superando todos los cofres-puzzles.
- **Entrenamiento Secreto:** más entrenamientos. Solo tendrás que haber superado los presentes en la aventura para optar a este modo de juego.





• Debajo de la catapulta, en la zona anterior al área donde encuentras la Espada Decorativa.
• En el pasillo que hay antes de llegar a la casa cerrada con tres sellos morados, junto a la pared.
• En la Zona Este, en el tejado de la casa con la puerta cerrada por dos sellos verdes (en la zona del principio de las pasarelas de madera, subiendo la rampa de madera dentro de la casa.
• Jugando con Kaede en la Zona Este (en las pasarelas de madera que se encuentran del principio) en el suelo de la habitación con estatuas.
• Con Samanosuke, en el suelo del pequeño muelle que hay debajo de la caseta, en la Zona Este (el área de la cascada y el puente de tablas).
• Con Kaede en la Zona Este: subiendo por unas escaleras al piso que hay encima de un Espejo para salvar, tras unas cajas de madera.
• En la habitación donde encuentras la Flecha Decorativa, jugando con Kaede.
• En los cofres de los pisos 5º, 10º y 15º del Dark Realm.

ONIMUSHA 2

• **Modo Fácil:**
Comienza una partida y déjate matar tres veces. Aparecerá un mensaje que indicará que un nivel de dificultad más fácil está disponible. En este modo no conseguirás ningún rango.
• **Modo Difícil:**
Completa el juego en la dificultad Normal.
• **Bonus del final del juego:**
Completa el juego para desbloquear la Ruta del Escenario y los minijuegos Man on Black Suit, Oni Organization y Puzzle Illusion Dream Dimension.
• **Traje de cuero negro:**
Completa el juego con el rango Onimusha.
• **Traje alternativo de Oyuu:**
Consigue un 100% al recorrer los escenarios.
• **Modo con el mejor equipamiento:**
Completa el juego en la dificultad Difícil. Empieza una nueva partida y tendrás la espada Blazing Fire, 20.000 monedas, 30 medicinas intensas, 10 flechas, todas las armaduras de nivel 3, munición infinita y la barra de destreza siempre llena.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

• **Personajes secretos:**
Supera el juego con personajes normales para desbloquear a otros secretos. Una vez que los hayas desbloqueado, tienes que luchar en el modo Versus para que se unan al combate. Aunque eso sí, primero tendrás que derrotarlos, claro.
• Giramusaido: Has de tener a Musaido en nivel 3 o más.
• Miyamoto Musashi: Supera el modo Historia con Normal Soldier (ha de tener nivel 3 o superior).
• Gogandantess: Supera el juego con Samanosuke Akechi, Kaede, Soldado normal y Maeda Keijirou en modo Historia.
• Jujudormah Ran: Supera el modo Historia con Jujudormah (ha de tener nivel 3 o más.
• Magoichi Saiga: Disputa 200 peleas en modo Versus.
• Marcellus Modify P: Haz que Marcellus alcance el nivel 2.
• Marcellus Modify S: Haz que Marcellus alcance el nivel 3 o superior.
• Musaido: Haz que Three Eye alcance el nivel 2 o más.
• Oda Nobunaga: Supera el modo Historia con los 12 personajes normales del juego.
• Rockman EXE: Supera el modo Historia con Samanosuke Akechi.
• Rockman EXE , Grand Style: Haz que Rockman EXE alcance el nivel 2.
• Rockman EXE , Bug Style: Haz que Rockman EXE alcance el nivel 3 o más..
• Rockman Zero: Usa a Rockman EXE para conseguir las 3 piezas Z (roja, azul y verde).
• Rockman Zero, Proto Form: Has de tener a Rockman Zero en nivel 2.
• Rockman Zero, Ultimate Form: Has de tener a Rockman Zero con nivel 3 o más.
• Sasaki Kojirou: Supera el modo Historia con Miyamoto Musashi.

ORPHEN: SCYON OF MYSTERY

• **Salud Infinita:**
En la versión Sephy, dentro de la casa de descanso, pulsa:
●, ✖, ■, ▲, R1, R2, R3 y **L3.** En 4 segundos recibirás salud infinita para el resto del juego.
• **Reiniciar una pelea:**
Si durante una batalla, ves que vas a perder, pausa, selecciona "Equip" y volverás al juego al principio de esa pelea con toda la energía.



PAC-MAN WORLD 2

Para obtener estos extras, colecciona el número de vales indicao para cada caso: C
• **Minijuego clásico Pac-Man:** 10 vales.
• **Minijuego Pac-Attack:** 30 vales.
• **Minijuego Pac-Mania:** 100 vales.
• **Minijuego Ms. Pac-Man:** 180 vales.
• **Test musical:** 60 vales.
• **Arte de pre-producción y fotos de los programadores:** 150 vales.

PARAPPA THE RAPPER 2

• **Sombrero Azul:** Termínate el juego una vez.
• **Sombrero Rosa:**
Termínate el juego usando el sombrero azul.
• **Conseguir el sombrero Amarillo:**
Termínate el juego usando el sombrero rosa.
• **Desbloquear la Casa del Perro:**
Termina cada nivel llevando puesto el sombrero amarillo y accederás a una nueva caseta. En ella podrás escuchar los temas musicales.

PARIS-DAKAR RALLY

• **Desbloquear todos los vehículos:**
Introduce ILUMBERJACK como tu nombre.

PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT

Estos trucos se activan pulsando y manteniendo **R1** y **R2** e introduciendo estas combinaciones
• **Mostrar en el mapa todos los cofres:**
R3, ✖, ▲, L3, ●, L1, Select, L3, ■, L2.
• **Voces muy divertidas:**
R3, ●, Select, ✖, R3, ▲, L1, ■, L2, L3.
• **Objetos infinitos:**
▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, ✖, R3, ●.
• **Invulnerable:**
✖, ●, L3, ▲, R3, Select, R3, L1, L2, ■.
• **Conseguir otra espada:**
R3, Select, L2, L3, ■, ✖, L1. ●, L3, ▲.
• **Conseguir más botín (oro):**
▲, R3, L1, ■, ✖, R3, Select L3, ●, L2.
• **Jugar con la música de *SSX*:**
L1, ✖, ▲, L2, ■, ●, L3, Select, R3, L3.
• **Galeón Wind Dancer invencible:**
Select, ▲, L1, ✖, R3, L2, ■, R3, ●, L3.
• **Desbloquear la cabeza de Kane:**
▲, L2, L1, ■, L3, ✖, L3, ●, R3, Select.
Aparecerá sobre un personaje envenenado.

PITFALL HARRY

Todos estos trucos se introducen en la pantalla del título. Para meterlos, debes mantenerpresionados **R1** y **L1** mientras pulsas las siguientes combinaciones.
• **Jugar como Nicole: ←, ↑, ↓, ↑, ●, ↑, ↑.**
• **Desbloquear el Pitfall original:**
●, ●, ←, →, ●, ■, ✖, ↑, ●.
• **Cantimplora siempre llena:**
←, ■, ●, ↓, ■, ✖, ■ y **●.**
Harry podrá beber de su cantimplora para recuperar vida y el nivel de la cantimplora nunca bajará, aunque primero tendrás que conseguirla.
• **Desbloquear las cavernas perdidas:**
←, →, ←, →, ▲, ▲, ▲.
Las cavernas estarán disponibles en la parte superior de la pantalla donde cargas la partida.

POLAROID PETE

• **Niveles de bonus:**
Juega una partida en el nivel Fairground. Saca una fotografía de la trompa del elefante que aparecerá detrás del tren para desbloquear un nivel bonus. Si sacas una foto de la montaña rusa haciendo un "looping" desbloquearás otro.

PORTAL RUNNER

• **Saltar de nivel:**
Pausa el juego, pulsa y mantén **L1** y pulsa:
●, ←, ●, → ●, ■, ←, ←, →, R2.
• **Salud al completo:**
Pausa el juego, pulsa y mantén **L2** y pulsa:
●, ●, ●, ■, ■, R2, R1, ↑, ●, ■.
• **Todas las secuencias FMV:**
En el menú principal, mantén **L1** y pulsa:
←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ●, R2, ■. La opción "Movies" y "Extras", aparecerá en Opciones.

PRIMAL

Todos estos trucos se introducen en el menú de trucos. No olvides pulsar ■ para confirmar. Después, carga tu partida o empieza una nueva.
• **Invulnerable:** MONSTROUS o DEMONISE.
• **Escenas de Solum:**SNOWFLIGHT.
• **Escenas de Aquis:** CHARYBDIS.
• **Escenas de Aetha:** FLINTLOCK
• **Escenas de Volca:** SUNSTONE.
• **galería de tarot arcano:** ARCANUM
• **Los enemigos mueren con un ataque sencillo:** MORTIFIC.
• **Vídeo "Actors Featurette":** SEABREEZE.
• **Vídeos Bonus B:** AURORA
• **Vídeos Bonus C:** PSYCHOSIS.
• **Vídeos Bonus D:**MIRRORY.
• **Vídeos Bonus E:** ASCENDANT.

LAS CARTAS DEL TAROT

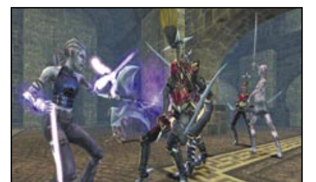
En Nexus
• Ve al patio de Solum y de Volca. Llegarás a un balcón con un cofre.

En Solum
• En el piso de arriba del Molino. Scree deberá subir por la pared lateral hasta la entrada.
• En una plataforma de madera en lo alto de la Torre por donde entras a las Madrigueras Ferai.
• En un baúl detrás de la palanca que abre la reja de la Torre del Valle.
• En el piso de arriba de una casa con escombros y barriles arriba del barrio pobre.
• Sobre una cueva del Campamento de Cazadores.
• En la cueva 9, a la derecha del Puente de la ciudad. Sólo podrás llegar por el Coliseo.
• Dentro de un baúl en las madrigueras Malkai que hay bajo la Torre de Herne.
• Dentro del baúl, en el pasillo que comunica las Cocinas y el Hall de la Torre de Entrada.

En Aquis
• En una roca junto a la entrada por la playa a la Subestación de la presa.
• Dentro de un huevo en la Bahía.
• En la Subestación del Nido. Abre el conducto con la palanca escondida en la zona con huevos.
• En el suelo de la playa a la que llegas por el Foso de las Estacas.
• En lo más alto de la Torre de Purificación.

En Aetha
• Dentro del baúl que hay debajo de la Torre del portal donde comienza el nivel.
• En un baúl, en el piso de arriba del palacete.
• Dentro de un baúl, en el cobertizo de la Granja. Llegarás allí por la entrada de arriba que hay en la plaza principal.
• En la sala de Torturas del Calabozo.
• Dentro de un baúl, en el balcón de la derecha del salón de baile de la mansión Wraith.
• Escala la fachada del balcón que da al patio principal por la izquierda: mira en el suelo.
• En el suelo del Laberinto de la Mansión.

En Volca
• En la caverna que sobreel Foso de Lava.
• En la habitación de la Fisura Astral de las cámaras reales.
• En el segundo cuarto de tuberías: baja por la pared y cruza la tubería grande más abajo.
• En la sala del Encendedor 1: Sobre una cornisa baja a la derecha.



• En el túnel dentro de la sala del Encendedor 3.
• Detrás de los tronos en la Sala de los Dioses hay cuatro cofres. La Carta está en uno.
• Después de Goliat saldréis por un pasadizo lleno de rocas. Una tiene la carta.

LAS GEMAS DEMONÍACAS

En Solum
• En una de las salas de la Necrópolis.
• En la Cárcel.
• En la cueva 10, a la derecha del Puente de la Ciudad. Sólo podrás llegar por el Coliseo.
• En un montículo en la entrada a la Fortaleza.

En Aquis
• Dentro de un huevo, en la playa a la que llegas por el Foso de las Estacas.
• Dentro de un huevo, en la última Fisura Astral, después de la Subestación del Tórax.

En Aetha
• Dentro de un barril, en la cornisa de madera dentro de la casa que puedes abrir en la Aldea.
• Desde la plaza principal, baja por el arco de la izquierda y rompe los barriles que obstruyen una cornisa. Al final de la cornisa.
• En el segundo piso de la Biblioteca, en la mansión de Wraith.
• En el balcón de la izquierda del salón de baile.
• En el Laboratorio de Raum, sobre la escalera.
• Dentro de la fuente de sangre que hay en el patio principal de la Mansión.

En Volca
• En la sala de las tuberías después del Cuarto de Baño de Aceite. Scree tendrá que trepar hasta una plataforma en la entrada.
• Tras la columna de la derecha, en la sala de entrada de las cámaras inferiores.
• En el Encendedor 4, dentro de una roca.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

• **Prince of Persia original:**
Comienza una partida. En el balcón del inicio, mantén **L3** pulsado y pulsa:
✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●.
• **Passwords de nivel del Prince of Persia original:**
Activa el truco anterior y, en la pantalla de passwords del juego bonus "Prince of Persia 1", introduce cualquiera de estos códigos:
• Nivel 2: KIEJSC
• Nivel 3: DMKERC
• Nivel 4: ACCVQC
• Nivel 5: XRTLQC
• Nivel 6: UHLCQC
• Nivel 7: RXCTPC
• Nivel 8: KBJOOC
• Nivel 9: DFPJNC
• Nivel 10: SWJJLC
• Nivel 11: LAQEKC
• Nivel 12: ZMBTOC

PRISONER OR WAR

Introducer como passwords estas palabras.
• **Ser informado de todos los eventos del día:** "alltimes".
• **Ser informado solo de los eventos principales:** "coretimes".
• **Objetos de intercambio infinitos:** "dino".
• **Seleccionar capítulo:** "gerleng5".
• **Primer capítulo:** "defaultm".
• **Ser informado sólo de los eventos actuales:** "farleymydog".
• **Modo en primera persona:** "boston".
• **Desafíos:** "fatty".
• **Guardias gigantes:** "muffin".
• **Aumentar la percepción:** "quincy".
• **Una sorpresa:** "togsavecan".

PRO EVOLUTION SOCCER

COMANDOS BÁSICOS

- **Esprintar: R1.**
- **Correr: R2.**
- **Andar: L1.**
- **Saltar: R3.**

LA MAGIA DEL PASE

Existen cinco tipos generales de pase que se activan desde el menú de configuración. La diferencia entre ellos es la ayuda que recibes de la consola a la hora de ejecutarlos. En los tipos 1 a 3 tienes más ayuda y son los recomendables al principio. Los tipos 4 y 5 son muy parecidos y en ellos cuenta más tu habilidad.

- **Pase raso: ✖.** Si presionas ✖+✖, harás una pared en corto.
- **Pared: L1 + ✖.** Tras iniciar el pase con esta combinación, puedes concluir la pared pulsando ▲ (pase raso) o ● (pase elevado).
- **Pase elevado: ●.**
- **Pase al hueco:** Presionando ▲, ejecutas un pase adelantado. Este tipo de pase requiere de una buena visión de juego. Tendrás más posibilidades de éxito si es realizado por un jugador con esta habilidad específica. Puedes imprimir más potencia a los pases específicos, pulsando primero **L1** y a continuación el botón de pase. Así **L1**+● es un pase potente con menos arco, para salir al contraataque o buscando al hombre en punta. Mientras que **L1**+▲, es un pase raso más profundo.

MOVIMIENTOS DEFENSIVOS

- **Cambiar de jugador: L1.**
- **Presionar: ✖.**
- **Tirarse al césped / deslizar / falta: ●.**
- **Ayuda defensiva: ■.**
- **Despeje. ● ó ■.**

MOVIMIENTOS OFENSIVOS

- **Tiro: ■.** La potencia dependerá del tiempo que mantienes presionado el botón. Pulsando ■ +dirección, tu jugador realizará un tiro dirigido y potente. Pulsa ■ y **L1**, el balón cogerá efecto hacia arriba. Presionando ■ y **R1**, el balón coge más potencia que altura. Recuerda que para hacer estos dos últimos tiros, primero has de haber soltado ■ y entonces mantener presionado **L1** o **R1**. Pulsando dos veces ■, (primero has de activar esta opción en el menú de configuración), harás una vaselina ante la salida del portero.
- **Regate:** Si vas en carrera y pulsas **L2** dos veces tu jugador hará la bicicleta. Si pulsas, varias veces **L1**, te verás emulando a Denilsson y sus famosas bicicletas. Te recomendamos que acompañes el regate con una dirección. Tienes más posibilidades de éxito si tu jugador tiene esa habilidad específica.
- **Amago,** si tu jugador tiene esta característica (denominada amagar/ball fake), puede amagar un disparo a puerta pulsando ■ y rápidamente después pulsando ✖. Otra posibilidad es pulsar ■ y después ▲, tu jugador no disparará y seguirá en la dirección que marques.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

MOVIMIENTOS EN DEFENSA

- **Correr** (**R1**)
- **Entrada corta** (✖)
- **Entrada fuerte** (●, sin balón)
- **Cambiar de jugador** (**L1**)
- **Despeje (●, con balón)**
- **Empujón (✖ por detrás del jugador).**

EN ATAQUE

- **Correr (R1)**
- **Pase corto (✖).**



- **Pase largo (●).**
- **Pase profundo raso (▲).**
- **Pase profundo bombeado (L1 + ▲).**
- **Pase al primer toque (✖, ✖).**
- **Pase de cabeza al pie (✖) o a la cabeza (●).**
- **Tiro, remate de cabeza, chilena (■).**
- **Dejar pasar el balón (R1 antes de recibir el balón).**
- **Vaselina (L1 + ■).**
- **Bicicleta (L1).**
- **Pared rasa (L1 + ✖) o alta (L1 + ●).**
- **Rosca en el tiro (L1 + dirección).**
- **Actualización equipo holandés:**
  Seguro que te has dado cuenta de los nombres de los jugadores de Holanda no son lo que se dice muy reales, ¿verdad? Aquí tienes la lista para que los pongas como Dios manda.
  Oranges025 • Van Der Sar
  Oranges021 • Stam
  Oranges008 • Frank De Boer
  Oranges062 • V. Bronckhorst
  Oranges019 • Reiziger
  Oranges005 • Davids
  Oranges004 • Cocu
  Oranges011 • Kluivert
  Oranges038 • Van Nistelrooy
  Oranges018 • Overmars
  Oranges013 • Makaay
  Oranges015 • Melchiot
  Oranges066 • Numan
  Oranges037 • Van Bommel
  Oranges051 • Bosvelt
  Oranges020 • Seedorf
  Oranges064 • R. De Boer
  Oranges010 • Hasselbaink
  Oranges045 • Bouma
  Oranges065 • Van Hooijdonk
  Oranges028 • Westerveld
  Oranges106 • Moens
- **Actualización nombres de Clubes:**
  Si lo del equipo holandés es una faena, lo de los nombres de los clubes es de juzgado de guardia. En fin... a editar toca.
  Celt • Celtic de Glasgow
  Connacht • Rangers
  Aragón • Manchester United
  London • Arsenal
  Liguria • Chelsea
  Europort • Liverpool
  Yorkshire • Leeds Utd
  Lake District • West Ham Utd
  Highlands • Newcastle Utd
  Dublin • Aston Villa
  Cataluna • Barcelona
  Navarra • Real Madrid
  Andalucia • Valencia
  Cantabria • Deportivo de la Coruña
  Provence • Monaco
  Languedoc • Marsella
  Normandie • Paris Saint Germain
  Medoc • Bordeaux
  Rijnkana • Ajax de Amsterdam
  Noordzee • Feyenoord
  Flandre • Psv Eindhoven
  Marche • Inter de Milan
  Piemonte • Juventus
  Lombardia • Milan Ac
  Umbria • Lazio
  Emilia • Parma
  Toscana • Fiorentina
  Abruzzi • Roma
  West Falen • Borussia Dortmund
  Anhalt • Bayern de Munich
  Ruhr • Bayern Leverkusen
  Rheinland • Hamburger SV
  Peloponn • Olympiakos
  Byzantin • Galatasaray
  Maramara • Dinamo de Kiev
  Valdai • Spartak de Moscú
  Selvas • Vasco de Gama
  Mato gro • Palmeiras
  Pampas • River Plate
  Patagonia • Boca Juniors
- **¿Qué puedo hacer para que mi jugador vaya a por el balón?**
  Con apretar rápidamente R1 y dirigir tu jugador hacia el balón bastaría, pero hay que tener en cuenta la condición de tu jugador.
- **¿Cómo puedo evitar que mi jugador toque una pelota que se va fuera?**
  Pulsa a la vez **R1 + R2** y desbloquearás al jugador. Ya no seguirá la trayectoria del balón.
- **No consigo rematar nunca de cabeza, ya que la defensa rival siempre se adelanta.**
  Controla a tu jugador cuando el balón va por el aire para adelantarte al rival. Para controlar a tu jugador en un balón aéreo, pulsa **R2** y tu jugador no perderá de vista en ningún momento la trayectoria de la pelota y a la vez podrás regular tu posición de remate. Es aconsejable que saques el córner con **R2** apretado, para que el balón vaya más alto y te dé más tiempo.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

- **Características**
  Abre la opción "Crear", luego "Crear Jugador" y después "Introducir código". Mete cualquiera de estos códigos. Los de la izquierda aumentan en 5 puntos las características del equipo y los de la derecha los disminuyen en la misma cantidad.
- **Selecciones Nacionales:**

+5	-5	Equipo
• 1000	2000	Austria
• 1001	2001	Belgium
• 1002	2002	Bulgaria
• 1003	2003	Croatia
• 1004	2004	Czech Republic
• 1005	2005	Denmark
• 1006	2006	England
• 1007	2007	Finland
• 1008	2008	France
• 1009	2009	Germany
• 1010	2010	Greece
• 1011	2011	Hungary
• 1012	2012	Ireland
• 1013	2013	Italy
• 1014	2014	Netherlands
• 1015	2015	Northern Ireland
• 1016	2016	Norway
• 1017	2017	Poland
• 1018	2018	Portugal
• 1019	2019	Romania
• 1020	2020	Russia
• 1021	2021	Scotland
• 1022	2022	Serbia
• 1023	2023	Slovakia
• 1024	2024	Slovenia
• 1025	2025	Spain
• 1026	2026	Sweden
• 1027	2027	Switzerland
• 1028	2028	Turkey
• 1029	2029	Ukraine
• 1030	2030	Wales
• 1031	2031	Cameroon
• 1032	2032	Egypt
• 1033	2033	Morocco
• 1034	2034	Nigeria
• 1035	2035	Senegal
• 1036	2036	South Africa
• 1037	2037	Tunisia
• 1038	2038	Costa Rica
• 1039	2039	Jamaica
• 1040	2040	Mexico
• 1041	2041	United States

PSI-OPS

En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa **R1** para sacar el teclado. Después introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

- **Tener todos los poderes desde el principio:** 537893.
- **Super PSI:** 456456.
- **A prueba de balas:** 548975.
- **Munición infinita:** 978945.
- **Sin cabeza:** 987978.
- **Misiones extra:**
  - Up And Over: 020615.
  - Pitfall: 05120926.
  - TK Alley: 090702.
  - Gear Gauntlet: 154684.
  - Bottomless Pit: 154897.
  - Tip The Idol: 428584.
  - Gnomotron: 456878.
  - Psi Pool: 565485.
  - Bouncy Bouncy: 568789.
  - Aura Pool: 659785.
  - Panic Room: 76635766.
  - Gasoline: 9442662.
  - Stop Lights: 945678.
- **Modos de juego:**
  - Modo Arcade: 05051979.
  - Modo Cooperativo: 07041979.
  - Modo Oscuro: 465486.
  - Modo Supervivencia: 7734206.





- **Jugar con otros personajes:**
  - Bikini Marlena: 135454.
  - Sara: 35488.
  - Tonya: 136876.
  - Training Barret1: 196001.
  - Training Barret2: 196002.
  - Training Barret3: 196003.
  - Training Barret4: 196004.
  - Training Barret5: 196005.
  - Training Barret6: 196006.
  - Wei Lu: 231324.
  - Fetish Pyro: 231644.
  - MP1: 321646.
  - Dock Worker: 364654.
  - Soldier: 365498.
  - Clown General: 431644.
  - Burned Soldier: 454566.
  - Stealth Nick: 456498.
  - General: 459797.
  - Psi Sara: 468799.



  - Jov Leonov: 468987.
  - Urban Nick: 484646.
  - Marlena: 489788.
  - Barrett: 497878.
  - Scorpion: 546546.
  - Training Nick: 564689.
  - Tranquility Wei Lu: 654654.
  - MP3: 654659.
  - Saranae: 65496873.
  - Suicide Sara: 678999.
  - Jack: 698798.
  - MP2: 698799.
  - Wasteland Nick: 975466.
  - Dragon Wei Lu: 978789.
  - Labcoat: 998789.
- **Enemigos suicidas:**
  Cuando uses tu poder de control mental sobre un enemigo que tiene un arma, mantén **L3+R3** durante 10 segundos y el malo se pondrá de rodillas y se quitará la vida.

• 1042	2042	Argentina
• 1043	2043	Brazil
• 1044	2044	Chile
• 1045	2045	Colombia
• 1046	2046	Ecuador
• 1047	2047	Paraguay
• 1048	2048	Peru
• 1049	2049	Uruguay
• 1050	2050	China
• 1051	2051	Iran
• 1052	2052	Japan
• 1053	2053	South Korea
• 1054	2054	Saudi Arabia
• 1055	2055	Australia
• 1056	2056	Classic Argentina
• 1057	2057	Classic Brazil
• 1058	2058	Classic England
• 1059	2059	Classic France
• 1060	2060	Classic Germany
• 1061	2061	Classic Italy
• 1062	2062	Cl. Netherlands
• Clubes		
• +5	**-5**	**Equipo**
• 1063	2063	Bruxelles
• 1064	2064	Praha
• 1065	2065	North London
• 1066	2066	WM Village
• 1067	2067	Lancashire
• 1068	2068	W. London Blue
• 1069	2069	Merseyside Blue
• 1070	2070	W. London White
• 1071	2071	Yorkshire
• 1072	2072	Merseyside Red
• 1074	2074	Trad Bricks
• 1075	2075	Tyneside
• 1076	2076	N. East London
• 1077	2077	East London
• 1079	2079	Bourgogne
• 1080	2080	Aquitaine
• 1081	2081	Rhone
• 1082	2082	Languedoc
• 1083	2083	Normandie
• 1084	2084	Nord
• 1085	2085	Rhein
• 1086	2086	Rekordmeister
• 1087	2087	Westfale
• 1088	2088	Hanseaten
• 1089	2089	Hauptstadt
• 1090	2090	Ruhr
• 1091	2091	Weser
• 1092	2092	Peloponnisos
• 1093	2093	Athenakos
• 1094	2094	AC Milan
• 1095	2095	AS Rome
• 1096	2096	I Dotti
• 1097	2097	Rondinelle
• 1098	2098	I Mussi
• 1099	2099	Longobardi
• 1100	2100	Piemonte
• 1101	2101	Lazio
• 1102	2102	Parma
• 1103	2103	Tiberina
• 1104	2104	Triveneto
• 1105	2105	Museumplein
• 1106	2106	Feyenoord
• 1107	2107	Stadhuisplein
• 1108	2108	Lisbonera
• 1109	2109	Puerto
• 1110	2110	Esportiva
• 1111	2111	Valdai
• 1112	2112	Old Firm Green
• 1113	2113	Old Firm Blue
• 1114	2114	Manzanares
• 1115	2115	Guadalquivir
• 1116	2116	Galicia Sur
• 1117	2117	Galicia Norte
• 1118	2118	Cataluna
• 1119	2119	Chamartin
• 1120	2120	Donosti
• 1121	2121	Naranja
• 1122	2122	Constantinahce
• 1123	2123	Byzantinobul
• 1124	2124	Marmara
• 1125	2125	WE United
• 1126	2126	PES United
• 1127	2127	Jug. Freelance
• 1999	2999	Todos los equipos

PRO RACE DRIVER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de bonificación, dentro de opciones.

- **Más daño en las colisiones:** Damage
- **Manejo del coche más realista:** Sim
- **Ver los créditos del juego:** Credits
- **Todos los coches (Carrera Libre):** Cars
- **Todas las pistas (Carrera Libre):** Tracks

PROJECT EDEN

- **Modo trucos:**
  Pulsa ✖ para que aparezca el menú de equipo. Luego, pulsa y mantén **Select**, después ← y ↑ para rotar en el sentido de las agujas del reloj 3 veces y luego del revés otras 3 veces. Verás que aparece un icono en la parte inferior derecha de la pantalla. Márcalo y pulsa ✖.

PROJECT ZERO

- **Battle Mode:** Termínate el juego una vez.
- **Modo Nightmare:** Termina el Battle Mode.
- **Final auténtico:**
  Completa el juego en la dificultad "Nightmare".
- **Selección de capítulos en Historia:**
  Completa el juego con dificultad "Nightmare".
- **Lista de fantasmas:** Termina el juego una vez.
- **Nuevos trajes:** Termínate el juego una vez.
- **Tests de sonido:** Termínate el juego una vez.
- **Funciones especiales de la cámara:**
  Termínate la aventura una vez.

PROJECT ZERO 2

- **Modo Difícil, 2 trajes y las gafas de Mio:**
  Completa el juego en dificultad Normal.
- **Final alternativo, Modo Pesadilla, Modo Álbum, verdadero final y 2 trajes:** Completa el juego en nivel Difícil.
- **Dos habilidades para la cámaraModo Misión, Galería y lista de fantasmas:**
  Completa el juego en dificultda fácil.
- **Traje de creada para Mayu:**
  Completa el modo Misión.
- **Dos trajes más:** Completa todas las misiones del modo Misión con tango "S".

PRYZM

- **Magia ilimitada, todos los niveles desbloqueados y ser invencible:**
  Introduce la palabra SUPREMEMAGIC como si fuera el nombre de tu partida al comenzar.
- **Saltarte un nivel:** Pulsa durante el juego:
  ←,→, ←,→, ↑, ↓, ↑, ↓.

[Q]

QUAKE 3: REVOLUTION

- **Pasar de nivel:**
  Mientras estás jugando una partida, pulsa y mantén **L1 + R1 + R2 + Select** y pulsa:
  ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■ y ▲.

[R]

R-RACING

- **Carreras fáciles:**
  Coge un buen coche, como el Audi. Pon a tus oponentes de la clase Gt2. Ganarás fácilmente en carreras donde no compras coches.
- **Lo mejor de lo mejor:** El Dodge Viper.
- **Dinero fácil:**
  Tras derrotar a Nelly obtendrás su Mazda RX-7. Repite esta carrera varias veces y obtendrás un montón de pasta cada vez que ganes.

R-TYPE FINAL

Durante una partida, pausa el juego, mantén **L2** e introduce cualquiera de estos códigos.

- **Incrementar carga al 99,9%:**
  R2, R2, ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ▲.
- **Poder Azul y misiles al máximo:**
  R2, R2, ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✖.
- **Poder Rojo y misiles al máximo:**
  R2, R2, ←, →, ↑, ↓,→, ←, ↑, ↓, ■.
- **Poder Amarillo y misiles al máximo:**
  R2, R2, ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ●.
- **Invencible:**
  →, →, ←, →, ←, ←, →, ←, **R1**,
  ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, **R1**.

RATCHET & CLANK

Podrás realizar todos estos trucos tras vencer a Drek. Ve a "Ventajas" y realiza estos movimientos:

- **Modo Cabezón (Clank):**
  Voltereta atrás, Hipermandoble, Golpe Cometa, Doble Salto, Hipermandoble, Voltereta lateral a la izquierda, Voltereta lateral a la derecha, Segundo giro completo.
- **Modo Cabezón (Enemigos):**
  Salto propulsado, Voltereta atrás (3 veces), Salto propulsado, Voltereta atrás (3 veces), Salto propulsado, Voltereta atrás (3 veces), Segundo giro completo.
- **Modo Cabezón (para personajes no jugadores):**
  Voltereta lateral a la izquierda, Voltereta lateral a la derecha, Voltereta atrás (2 veces), Golpe Cometa, Doble Salto, Ataque Cometa, Hipermandoble.
- **Modo Cabezón (Ratchet):**
  Voltereta atrás (3 veces), Segundo giro completo, Salto propulsado, Segundo planeo completo.
- **Salud al máximo (invulnerabilidad):**
  Golpe Cometa (4 veces), Voltereta atrás, Segundo giro completo, Voltereta atrás, Segundo giro completo, Golpe Cometa (4 veces).
- **Niveles invertidos:**
  Salto lateral a la izquierda (4 veces), Combo de tres golpes con la llave inglesa, Hipermandoble, Doble salto lateral a la derecha, Salto lateral a la derecha (3 veces), Doble salto, Segundo giro completo.
- **Efecto muy curioso en pantalla:**
  Saltar paredes (10), Dolbe salto, Hipermandoble.

RATCHET & CLANK 2: TOTALMENTE A TOPE

- **Recompensas por Puntos de Habilidad:**
  - Cabeza grande para Ratchet: 5 puntos.
  - Esmóquin para Ratchet: 7 puntos.
  - Cabeza grande para Clank: 10 puntos.
  - Niveles invertidos: 12 puntos.
  - Personajes con Cabezas grandes: 15 puntos.
  - Traje de payaso: 20 puntos.
  - Enemigos con cabeza grande: 25 puntos.
  - Ropa de playa: 30 puntos.
- **Aspecto nevado para Ratchet:**
  Supera los niveles del Desafío Imposible.
- **Nivel Insomniac Museum:**
  En el planeta Otwock, quédate junto a la fuente a las 3:00 de la mañana para ser teleportado a ese nivel secreto. Si no tienes ganas de esperar, puedes acceder al nivel también utilizando el menú "Atajos", que se desbloquea después de derrotar al enemigo final la primera vez que superas el juego y obteniendo todas las armas, todos los cacharros y los Puntos de Habilidad.
- **Armas gratuitas:**
  Juega con una tarjeta que tenga grabada una partida del primer *Ratchet & Clank*.

RAYMAN 2: REVOLUTION

- **Modo de trucos:**
  Ve a cualquier mapa y en la pantalla de opciones, selecciona "Sonido" e ilumina la opción "Apagado". Ahora con **L1** y **R1** apretados, pulsa: **L2, R2, L2, R2, L2, R2**.
- **Niveles de bonus ocultos:**
  En el menú principal, selecciona Opciones, Idioma y Voces. Ilumina la opción "Raymanian" y mantén **L1** y **R1**. Pulsa: **L2, R2, L2, R2, L2, R2**.

RAYMAN 3

- **Energía Extra:**
  Tu energía se incrementará por cada seis jaulas que cojas. Hay un total de 60.

RAYMAN M

- **Activar trucos:**
  En el menú principal, elige una nueva partida. Crea un archivo nuevo, escribe uno de los siguientes códigos y confirma pulsando **L2** + ■ + ●. Verás un mensaje.
- **Todos los personajes:** PUPPETS
- **Todas las carreras:** ALLTRIBE
- **Todos los niveles:** ALLRAYMANM
- **Todos los niveles (modo 1):** FIELDS
- **Todas las carreras (modo 1):** TRACKS
- **Todos los niveles Battle (en modo 1 Lum Spring):** ARENAS
- **Todos los niveles Battle:** ALLFISH
- **Todos los "skins":** CARNIVAL
- **Mapas con imagen antigua:** OLDTV
- **Modo 3D con gafas 3D:** 3DVISION
  Una vez has introducido el código, ya no puedes guardar la partida. No puedes validar ningún código sin tener una tarjeta de memoria.

RC REVENGE PRO

Pulsa estas secuencias en el menú principal.

- **Todos los circuitos:** **L1, R1, R2,** ■, ●.
- **Todos los coches:** **L1, L2, R1, R2,** ●, ■.
- **La próxima copa:** **L1, R1, R2, L2.**

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Los trucos se activan pulsando estas secuencias en la pantalla de selección de personaje:

- **Todos los personajes disponibles:**
  ←, ←, →, **R2,** ←, →, →, **R1, R1, R2.**
  La incógnita en la esquina inferior derecha es el "boxeador aleatorio". Antes de que elijas esa opción, pulsa el ■ para cambiar su traje.

RED DEAD REVOLVER

- **Modo Cazarrecompensas y modo Difícil:** Supera el juego una vez.
- **Personajes showdown y páginas de periódico:** Compra todos los ítems.
- **Muerde la bala:** Supera Fort Diego en modo Cazarrecompensas.
- **Golden Gun:** Supera The Siege en modo Cazarrecompensas.
- **Deadeye infinito:** Supera Battle Finale.
- **Modo Dios:** Completa el objetivo Fall from Grace en Cazarrecompensas.
- **Sin distorsión:** Supera End of the Line en modo Cazarrecompensas.
- **Revólver Red Wood y dificultad "realmente difícil":** Completa el juego en el modo Difícil.
- **Estrellas tristes:** Supera The Mine en el modo Cazarrecompensas.





- **Freak E. Deke y Michael Jackson:** **R1** (13 veces), **R2**, **R1** (10), **R2.**
- **Boxeadores gordos:** →, →, ↑, ↓, →, **R1**, **R1**, **R2**.
- **Guantes grandes:** ←, →, ↑, ↓, **R1, R2**.
- **Boxeador extremadamente delgado:** →, →, ↑, ↓, →, **R1**, **R2**.
- **Boxeador Zombi:** ←, ↑, →, ↓, **R1, R1, R2**.
- **Super truco:** ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, **R1** (5 veces), **R2**
- **Todos los entrenamientos hechos:** ←, ↓, ↑, ↓, ↑, **R1** (20 veces), **R2**.
- **Año Nuevo:** →, ↑, ↓, ↓, ↓, **R1**, **R2**.
- **San Valentín:** →, ↑, ↓, ↓, ↓, **R1**, **R1**, **R2**.
- **San Patricio:** →, ↑, ↓, ↓, ↓, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**.
- **El Día de la Independencia:** →, ↑, ↓, ↓, ↓, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**.
- **Halloween:** →, ↑, ↓, ↓, ↓, **R1**, (6 veces), **R2**.
- **Día de Acción de Gracias:** →, ↑, ↓, ↓, ↓, **R1** (7 veces), **R2**.
- **Navidad:** →, ↑, ↓, ↓, ↓, **R1** (8 veces) **R2**.
- **Cabezas grandes:** →, →, ↑, ↑, →, **R1**, **R1**, **R1**.
- **Juego rápido:** →, →, ↑, ↓, →, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**.
- **Modo de hipervelocidad:** ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, **R1** (19 veces) **R2**.
- **Cámaras adicionales:** **R1** (20 veces), **R2**, **R1**, **R2**, **R1** (21), **R2**, **R1**(18), **R2**, **R1** (9), **R2**, **R1** (14), **R2**, **R1** (5), **R2**, ←, →, ↑, ↓, **R2**. Pausa el juego.
- **Comenzar en una final:** **R2**, ↓, →, ↑, ←, **R1**, (6 veces), **R2**, **R1**, **R1**, **R2**.
- **Ver los títulos del final:** En el menú principal, pulsa →, →, →, ↓, **R1**, **R2**.
- **Rumble 1 completo:** Pausa el juego y pulsa: **R1**, **R2**, ↓, ↑, ↑, ←, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**.
- **Rumble 2 completo:** Pausa el juego y pulsa esta combinación: **R1**, **R1**, **R2**, ↓, ↑, ↑, ←, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**.
- **Rumble 3 completo:** Pausa el y pulsa: **R2**, **R1**, **R1**, **R2**, **R1**, **R2**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**, ←, →, ↑, ↓.

RED CARD

- **Equipo de los Monos:** Conquista el continente africano y vence al equipo de los Monos en el modo Torneo Mundial.
- **El equipo de los Delfines:** Vénceles en el modo Torneo Mundial y conquista Australia. Lograrás el estadio Nautilus.
- **Desbloquear el modo Finales:** Gana todos los partidos en el Torneo Mundial.
- **El equipo de los SWAT:** Vénceles en el Torneo Mundial y conquista Norteamérica. Conseguirás el estadio Nova City.
- **Equipo de los Samurai:** Conquista Asia en el modo Torneo Mundial y vénceles. Conseguirás el estadio Youhi Gardens.

RED FACTION

- **Acabar con todos los enemigos:** Lanza una mina remota contra un enemigo. Si le da, se pondrá a gritar y correrá como un loco en vez de dispararte. Déjale hasta que lo encuentren más guardias y entonces, detona la bomba.

RED FACTION 2

Introduce estos códigos en la pantalla de trucos.

- **Balas silenciosas:** ●, ●, ●, ●, ▲, ✖, ●, ●.
- **Explosiones silenciosas:** ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.
- **Lluvia de fuego:** ■ (8 veces).
- **Salud más grande de lo normal:** ✖, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●.
- **La muerte camina:** ✖ (8 veces).
- **Munición infinita:** ■, ▲, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲.
- **Granadas infinitas:** ●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ✖, ●.
- **Versión del director:** ■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■, ●.
- **Balas rápidas:** ●, ■, ●, ■, ✖, ✖, ▲, ▲.
- **Seleccionar nivel:** ●, ■, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ✖.
- **Muertes graciosas:** ▲ (8 veces).
- **Todos los trucos activados:** ■, ●, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖.

REIGN OF FIRE

Pulsa las siguientes secuencias en el juego.

- **Invulnerable:** ✖, ▲, ←, →, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ●.
- **Superar el nivel:** ■, ▲, ←, ↓, ■, ●.
- **Quemarlo todo:** ■, ▲, ←, ↓, ■, ●.
- **Daño Extra:** ✖, ▲, ←, ↑, ←, ▲, ●, ←.
- **Desbloquear niveles:** En el menú principal, pulsa: ↑, ←, ●, ●, ←, ←, ■, ↓, ↑, ●.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

RESOLUCIÓN DE PUZZLES:

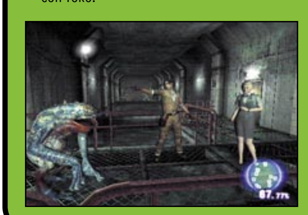
- **Coordenadas de la cámara del Laboratorio de Experimentación Biológica:** Muévela a las coordenadas (XR: -009; YR:040) y enfocarás a un cuadro rojo con un esqueleto. Usa el zoom (✖) y verás la cifra 1126.
- **Abrir la caja de música:** Tras colocar las Lugers en el palaceta se abrirá a una especie de despacho, donde encontrarás un cargador y un memorándum encima de la mesa que pone:
  1º número: izquierda, derecha.
  2º número: izquierda.
  3º número: derecha.
  4º número: derecha, derecha, derecha.
  A su lado hay un ordenador que debes encender. te pedirá un password y se encenderá una luz en la caja de música de la pared. Examina el reloj: tiene un par de botones y una "ventanita" en la que se muestra un número. Debes pulsar los botones izquierdo y derecho siguiendo las instrucciones del memorándum. Obtendrás: 1971.
- **Puzzle de los cuadros:** Cada cuadro tiene un botón. Debes pulsarlos en este orden:
  1º: Mujer con una taza.
  2º: Hombre con dos niños.
  3º: Hombre pelirrojo con una taza.
  4º: Hombre pelirrojo con un plato.
  5º: Anciano con plato.
  6º: Hombre rubio con un candelabro.
  Pulsa ahora el del cuadro del niño.
- **Conseguir la réplica de la Luger:** En un rincón de un pasillo del palacete encontrarás una tapa de alcantarilla. Entra en la sala que hay al lado y examina el cuadro de la pared. Descubrirás una frase que te permitirá abrir la mesita de cajones: **RO, VR, AZ, MR.**
- **Puzzle de los depósitos de aceite:**
  1. Echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces.
  2. Pasa el líquido del de 5 litros al de 10, quedándote en el primero un litro.
  3. Vacía el deposito de abajo pulsando el botón de la derecha.
  4. Trasvasa ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10.
  5. Vacía el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros.

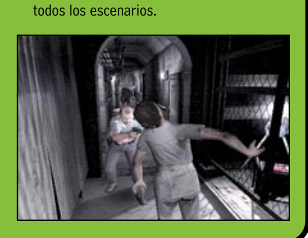
EXTRAS:

- **Ránking:** Dependiendo de cómo lo hagas, obtendrás un rango al final de la aventura, que puede ir desde la A (el mejor) hasta el E. Con un rango A, la próxima vez que juegues tendrás un lanzamisiles con munición infinita. Para obtener dicho rango, tienes que cumplir estos requisitos: No usar ningún spray. No salvar la partida. No continuar. Ayudar rápidamente a los distintos personajes que se encuentran en apuros: a Steve cuando se queda atrapado, llevarle el hemostático a Rodrigo y darle el suero a Claire. Y por último, tienes finalizar el juego en menos de 4 horas. Si lo logras podrás coger el lanzacohetes en el primer baúl que encuentres.
- **Modo Batalla:** Aparece tras finalizar la aventura con cualquier ránking. Al principio sólo podrás elegir a Chris y a Claire, a los que hay que sumar a Steve, si cogiste la réplica de la Luger. Jugando con cada uno de ellos podrás conseguir otros personajes y armas:
  - Wesker: acaba el modo Batalla con Chris.
  - Claire alternativa: acábalo con la Claire original.
  - Cañón de pulsos: obtén un rango A con todos los personajes. Además, si visitas el casino del palacete y juegas a las tragaperras, obtendrás el "Informe Especial".

RESIDENT EVIL OUTBREAK

- **Personajes Extras:** Para desbloquear los personajes extras completa los siguientes requisitos y cómpralos en la pantalla de colección.
  - Peter: supera Decisions, Decisions en modo Difícil.
  - Greg: supera Decisions, Decisions en modo Muy Difícil.
  - Frank: supera Decisions, Decisions con George.
  - Monica: supera Below Freezing Point con Yoko.
  - Fireman: supera el escenario Hellfire.
  - Yoko D: supera Outbreak con Yoko.
  - Bob: supera Outbreak con Mark.
  - Will: supera Outbreak en modo Muy Difícil.
- **Desbloquear modo Difícil:** Supera todos los escenarios una vez.
- **Desbloquear modo Muy Difícil:** Supera todos los escenarios en Difícil.
- **Munición Infinita:** Para poder comprar munición infinita en la tienda, tienes que conseguir un 100% en todos los escenarios.





RESIDENT EVIL DEAD AIM

- **Jugar con Fongling:** Completa el juego en cualquier dificultad y graba. Comienza una nueva partida desde la partida grabada y selecciona "Yes" cuando te lo avisen.
- **Título de comienzo alternativo:** Completa el juego una vez.
- **Volver a jugar con más armas:** Completa el juego con varios rangos y modos de dificultad para desbloquear nuevas armas con las que empezar el juego la siguiente vez.
  - Dificultad Fácil, rango A: Todas las pistolas y la escopeta.
  - Dificultad Fácil, rango S: Todas las armas, excepto el rifle de partículas.
  - Dificultad recomendada, rango A: Todas las armas excepto el rifle de partículas.
  - Dificultad recomendada, rango S: Todas las armas menos el rifle de partículas con munición infinita.
  - Dificultad Extrema, rango A: Todas las armas menos el rifle de partículas con munición infinita.
  - Dificultad Extrema, rango S: Todas las armas con munición infinita.

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2

- **Desbloquear el Secret Report:** Hazte con todos los mensajes de los niveles. Cada mensaje abre uno de los 5 ficheros.
- **Modo de juego VS Roach:** Termina el primer decorado en modo Dungeon.
- **Panzerfaust para el modo VS Roach:** Termínate las 5 lecciones del modo VS Roach.
- **Chris Redfield en el modo Dungeon:** Termínate la sexta misión del nivel Inferno para conseguir a Chris Redfield y además, con munición infinita para el Linear Launcher.
- **Rodrigo en modo Dungeon:** Termínate todos los decorados Donjon.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

- **Referencias peliculeras:**
  - La música del menú principal es de la película "Aliens": la pista 13, llamada "Futile Escape", de la edición de lujo de la banda sonora del film.
  - En la última parte del juego, todos los efectos de sonido del radar, las máquinas, los generadores… son de "2001: Odisea en el Espacio".

REZ

- **Desbloquear la Zona 5:** Supera las Zonas 1 y 4 al 100 %.
- **Nuevos tipos de tiro en el juego:** Cumple estos requisitos en "Score Attack".
  - Tipo 1: Supera una zona 5 veces.
  - Tipo 2: Supera una zona 10 veces.
  - Tipo 3: Supera una zona 15 veces.
  - Tipo 4: Supera una zona 20 veces.
  - Tipo 5: Supera una zona 25 veces.
  - Tipo 6: Supera una zona 30 veces.
- **Nuevos modos de cámara:** Cumple estos requisitos en "Score Attack".
- **Vista cercana:** Queda el primero en 2 zonas.
- **Vista alejada:** Queda el primero en 3 zonas.
- **Vista dinámica:** Queda el primero en 4 zonas.
- **Primera persona:** Queda primero en 5 zonas.
- **Nuevas formas del personaje:** Logra el 100% en la clasificación Shoot Down en el número de zonas indicadas o acumula horas de juego.
- **Forma Zero:** aparece a la vez que la segunda.
- **Segunda forma:** 1 zona superada o 5 horas.
- **Tercera forma:** 2 zonas superadas o 6 horas.
- **Cuarta forma:** 3 zonas superadas o 7 horas.
- **Quinta forma:** 4 zonas superadas u 8 horas.
- **Forma final:** 5 zonas o 9 horas de juego.
- **Los aliens de Space Channel 5:** Consigue el 100% de la clasificación Shoot Down en todas las zonas o acumula 10 horas de juego.
- **Opción oculta Overdrive infinita:** Consigue muchas (muchísimas) Smart Bombs clasificándote en primer lugar en Boss Rush.
- **Desbloquear Trance Mission:** Consigue quedar en primer lugar en Lost Area.
- **Inmunidad:** Termina el Direct Assault-Trance. La inmunidad estará dentro de las opciones Beyond.
- **Niveles en el modo Score Attack:** Termina este modo con dificultad Normal.
- **Acceder a Lost Area:** Termina la zona 5 en Normal o acumula 5 horas.
- **Modo de juego Boss Rush:** Consigue al menos el 95% de la clasificación Shoot Down en las zonas 1 a 5 en modo Normal.

RIDGE RACER V

- **Cambiar el aspecto de la Intro:** Durante la introducción, pulsa **L1** y **R1** para cambiar de tres formas distintas su aspecto. Pulsando **R1** una vez la intro será en blanco y negro, pulsando 2 veces lo verás con un tinte amarillo, pulsando 3 veces lo verás más borroso. Pulsa **L1** para volver atrás los efectos.
- **Información curiosa en pantalla:** Cuando estes corriendo en un circuito, con la vista en tercera persona activada, pulsa **Select** para hacer que aparezca una ventana de información, que entre otras cosas, refleja la cantidad de presión que usas al girar. Pulsando nuevamente **Select**, la ventana desaparece.
- **Poder jugar con Pac-Man:** Corre 3.000 km y la pista Pac-Man se abrirá. Si ganas en esa pista, el coche de Pac-Man y los Fantasmas estarán disponibles. No es muy complicado, pero el resultado sí que resulta muy divertido. Prueba, prueba.

RISK GLOBAL DOMINATION

• **Ejércitos infinitos:**
Cuando tengas 3 cartas Risk que puedas cambiar por refuerzos, pulsa Start. Cuando aparezca el menú selecciona "Cartas Risk". Elige las que vas a cambiar y pulsa ▲ para volver al menú anterior, aunque sin volver aún al tablero. Vuelve a seleccionar "Cartas Risk". Elige de nuevo las tres cartas que elegiste antes y pulsa ▲. Cuantas más veces lo hagas, más refuerzos tendrás. El valor de tus cartas se incrementará cada vez que hagas el truco.

ROBOTECH: BATTLECRY

• **Pantalla para introducir los trucos :** En el menú principal selecciona "Partida nueva". Y luego pulsa y mantén **L1+L2 +R1+R2** y pulsa ←, ↑, ↓, ✖, →, ▲ y **Start**. Aparecerá un teclado para que introduzcas estos trucos.
• **Seleccionar nivel:** WEWILLWIN.
• **Invencible:** SUPERMECH.
• **Niveles multijugador:** MUTIMAYHEM.
• **Los mapas completos:** MISSMACROSS.
• **Todas las medallas:** WHERESMAX.
• **Un disparo mata con la ametralladora:** BACKSTABBER.
• **Un disparo mata con el rifle de francotirador:** SNIPER.
• **Recarga de ametralladoras más rápida:** SPACEFOLD.
• **Recarga de misiles rápida:** MARSBASE.
• **Modo "al revés":** FLIPSIDE.
• **Desactivar trucos:** CLEAR.

ROCKY

En el menú principal, pulsa y mantén **R1** y pulsa:
• **Velocidad de boxeo 2X:** ↓,←,↓,↑,→,L1.
• **Boxeadores y arenas:** →,↓,↑,←,↑, L1.
• **Daño de pegada 2X:** →, ↓, ←, ↑, ←, L1.
• **Boxeadores, arenas y Mickey Goldmill:** ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1.
• **Estadísticas máximas modo Película:** →, ↓, ↓, ↑, ←, L1.
• **Estadísticas al máximo modos Torneo y Exhibición:** ←, ↑, ↑, ↓, →, L1.
• **Boxeadores por defecto, arenas y la estatua de Rocky:** →, →, →, ←, →, L1.
• **Ganar los combates en el modo Película:** →, →, ←, ←, ↑, L1.
Después, durante la pelea pulsa **L2** + **R2**.
• **Conseguir la estatua de Rocky:** Supera el modo Película jugando con la configuración Contrincante.
• **Conseguir el Torneo clase plata:** Supera la versión Bronce del torneo Knockout.
• **Conseguir el Torneo clase oro:** Supera la versión Plata del Torneo Knockout.
• **Conseguir el Mickey Goldmill:** Supera el modo Película con la configuración Campeón.

ROGUE OPS

Pausa el juego e introduce estos códigos:
• **Pies grandes:** →,→,→,←,→,←,→,←,←,←.
• **Arma enorme:** ■, ■, ■, ■, ●, ●.
• **Flechas explosivas:** ←,→,→,←, ■, ●, L2, R2, ■, ●, ←,→.
• **Balas de francotirador explosivas:** L2, R2,→,→,←,←,→,→, R2, L2, ■, ●.

TERMINAR NIVELES:
• **Bank:** R2, L2, ■, ●,←, R2,←,←, ■, ●, ■.
• **Carmen:** R2, L2, →, ←, ←, L2, R2, ■, ■, ■, R2.
• **Installation K:** R2, L2, ■, ■, ←, L2, L2, ■, ■, L1, ■.
• **Magyar:** R2, ●, ●, ←, ←, L2, R2, →, ■, →, →.
• **Mod:** R2, L2, →, R2, ←, ●, R2, ●, →, →, ←.
• **Museum:** L2, L2, →, →, →, L2, R2, ■, R2, ■, R2.
• **Reliance:** R2, L2, →, ←, R2, L2, →, ■, ●, ■, ●.
• **Silo:** R2, L2, →, ←, ←, L2, ●, R2, ■, ■, ■.
• **Saltar de nivel:** L2, ■, L2, ●, L2, ←, L2, →, L2, R2, R2, ■, R2, ●, R2, ←, R2, →, ■
• **Training:** ←, →, →, ←, ●, ■, R2, L2, ●, ●, ■.
• **Mitad de daño:** ■, ■, ●, ●, ←, ←, →, →, ●, ●, ■, ■.
• **Las balas no te hacen daño:** ←, →, →, ←, ■, ●, ●, ■.
• **Un toque mata:** ●,←,→,→,←,●, L2, R2,●,■, ■.
• **Balas infinitas:** ■, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ←, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ■.
• **Vida infinita:** ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ■, ■.

ROLLING

Introduce estos passwords en el menú "Cheats":
• **Todos los skaters y las ropas:** THE EMPERORS NEW CLOTHES
• **Películas:** NOW PLAYING
• **Reputación a tope:** COOL DUDE
• **Barra de piruetas llena:** FULLTANK
• **Balance perfecto:** FOCUSSED CHICKEN
• **Niveles:** TICKET TO RIDE
• **Acrobacias:** BAG OF TRICKS
• **Personajes secretos:** HIGH SOCIETY

RUMBLE RACING

Sitúate sobre la opción del menú "Cargar/Salvar" y pulsa →. Verás la opción "Passwords". Selecciónala e introduce estos códigos. Si algunono funciona, cambia la letra "O" por el número "0", "B" por "8" o "I" por "1".
• **Desbloquear coches:**
  • Gamecus: BSUIGASUM
  • XXS Tomcat: NALDSHHSD
  • Sporticus: OPSRTISUC
  • Stinger: AMHBRAAMH
  • Buckshot: UBTCKSTOH
  • Van Itty: VTYANIYTT
  • High Roller: HGIROLREL
  • Redneck Rocket: KCEROCTEC
  • Revolution: PTOATRTO1
  • Road Trip: ABOGOBOGA
  • Vortex: 1AREXT1AR
  • Interceptor: CDAAPTN1A
  • Thor: THTORHROT
• **Contraseñas del modo Campeonato:**
  • KOZIEC1PU / • KZOIEC2P1 / • OORKIEPUC
• **Circuitos y coches correspondientes:**
  • Copa Pro 2: P1PROC1PU.
  • Copa Pro 3: Q2PROC2YT.
  • Copa Elite 1: AEPPROPUC.
  • Copa Elite 2: ILETEC1MB.
  • Copa Elite 3: ILCTEC2VB.
  • Copa Elite 4: ILQTEC3PU.
  • Copa EA Elite: LEAITEPUC.
  • Copa EA Stunt: YEAMPLOWW.
  • Circuíto Circus Minimus: ZEAGTLUKE.
  • Copa EA Stunt: YEAMPLOWW.
  • Copa EA Elite : LEAITEPUC.

RUN LIKE HELL

• **Activar los tucos:**
En la pantalla de inventario introduce la siguiente combinación:
L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3.
Debes cada vez que quieras introducir un truco:
• **Rellenar salud:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
• **Rellenar armadura:** ■, ●, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ✖, L3, R3.
• **Desbloquear vídeo musical:** ←, ←, ←, ●, ●, ✖, L1, L1, R1, .
• **Créditos:** ✖, ■, ▲, ●,→, ↑, ←, ↑, ✖, ↑.
• **Daño máximo (con el rifle):** L3, L3, L3, ■, ▲, ●, ✖, R3, R3, R3.
• **Daño máximo (con pulso):** ←, →, ●, ↓, ←, ✖, ↓, ↑, ✖, ▲.
• **Daño máximo (con recortada):** ✖, ✖, ✖, ✖, L3, R3, ↑, ↓, ←, →.
• **Daño máximo (con lanzarrayos):** ✖, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ↑.

RUNE

Pausa el juego y pulsa estas secuencias.
• **Modo Dios:** ■, ●, ←, →, ●, ■.
• **Poder al máximo:** ↑, ↓, ←, →, ■, ●.



RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

• **Resetear el juego mientras juegas:** Pulsa **Start + Select** mientras juegas.
• **Bonus de repetición:** Completa el juego y graba la partida. Empieza una partida nueva en cualquier dificultad y empezarás con las mismas estadísticas de ataque y defensa, así como con todas las Mystic Stones.
• **Modo Fácil:** Muere tres veces en Normal.
• **Modo Difícil:** Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Normal.
• **Modo Legendario:** Supera el juego (incluido el nivel Necromandio Cave) en Difícil.
• **Desbloquear Guitarmor:** Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Normal.
• **Liberar Hamburgarmor:** Completa el juego (incluido el nivel 30) en Modo Difícil.
• **Pizzarmor:** Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con dificultad Fácilr.
• **Abrir Rollerarmor:** Completa el juego (incluido el nivel Necromandio Cave) en Difícil.
• **Modo One World:** Completa el juego (incluido Necropolis Cave) en cualquier dificultad.



SCOOBY DOO: NIGHT OF THE 100 FRIGHTS

Estos trucos se introducen pausando el juego y pulsando y manteniendo presionados los botones **L1+L2+R1+R2**.
A continuación, pulsa las siguientes secuencias:
• **Todos los power-up:** ●, ■, ●, ■, ●, ■, ■, ■, ●, ●, ■, ●, ●, ●.
• **Todas las secuencias FMV:** ■, ■, ■, ●, ●, ●, ■, ●, ■.
• **Ver los créditos del juego:** ■, ●, ●, ■, ●, ■.
• **Bonus de vacaciones:**
Cambia la fecha de sistema de tu consola por las que te damos y notarás cambios en el juego.
1 de Enero: Distintos fuegos artificiales.
4 de Julio: Fuegos artificiales y otras cosas.
31 de Octubre: Murciélagos gigantes.
25 de Diciembre: Nieve.

SCOOBY DOO MISTERY MAYHEM

• **Minijuegos:**
Para desbloquear los minijuegos tienes que localizar todos los ingredientes del sándwich en cada nivel, es decir, el jamón, el tomate, la mayonesa, los pepinillos y la lechuga (el pan ya lo tienes, tranquilo). Aquí tienes una lista de los minijuegos y lo que tienes que hacer:
• Episodio 1: minijuego "Trap the Fake Ghost". Tienes que mover las estanterías de libros para formar un camino que permita al falso fantasma alcanzar la X roja.
• Episodio 2: minijuego "Monster Frenzy". Has de capturar al fantasma con el libro de los muertos en el tiempo que te dan.
• Episodio 3: minijuego "Mine Cart". Tienes que esquivar los obstáculos y alcanzar el final del recorrido.
• Episodio 4: minijuego "Mini Trail Bike". Igual que el anterior.
• Episodio 5: minijuego "Spooky Science". El objetivo es usar el Super Spooker 3000 para asustar a los científicos que llevan los trajes protectores de color blanco.

SEGA SOCCER SLAM

Pulsa estas secuencias en la pantalla del título.
• **Poder al máximo:** L1, R1, ←, →, ■, ■.
• **Turbo infinito:** L1, R1, →, ↑, ●, ●.
• **Cabezas grandes:** R1, L1, ↑, ↑, ■, ■.
• **Tiros más acertados:** L1, R1, ↑, ↑, ●, ■.
• **Proyector de luz infinito:** L1, R1, ↓, →, ■, ●.
• **Pelota de colegio antiguo:** R1, →, ←, ←, ■.
• **Pelota Eyeball:** R1, →, ↓, ↑, ●.
• **Pelota Black Box:** R1, ←, ←, ↓, ●, ●.
• **Pelota con estrellas:** R1, →, ↑, ↓, ●.
• **Pelota infantil 2:** R1, ←, →, →, ■.
• **Globo como pelota:** R1, →, →, ←, ●, ●.
• **Pelota Rusty:** R1, ←, ↑, ↑, ■, ■.
• **Pelota de playa:** R1, →, →, ↓, ■, ●.
• **Pelota embalada:** R1, ←, ↓, →, ■, ●.
• **Bola de billar:** R1, →, ↑, ↑, ■, ■.
• **Cabeza de Remy:** R1, ←, →, ←, ●, ■.
• **Cabeza de Rob:** R1, ←, ↑, ←, ■, ●.
• **Modo Película Moderna:** ■, ●, ■, ●, ■, ●, →, ←, →, ←, →, ←.
• **Modo Película Clásica:** ●, ■, ●, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ←, →.
• **Equipos alternativos:** ●, ■, ↓, ↓, ↓, ↓.
• **Equipo El Fuego:** ●, ●, ↓, ↓, →, ←.
• **Equipo Spirit:** ■, ■, ↓, ↓, ←, →.
• **Equipo Subzero:** ■, ■, ↓, →, ←, ↑.
• **Equipo alternativo Toxic:** ■, ●, ↓, ↑, ↑.
• **Equipo Tsunami:** ●, ■, ↓, ↑, →, ←.
• **Equipo Volta:** ■, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
• **Todos los estadios:** R1, R1, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ●, ●.
• **Estadio Alpen Castle:** ↑, ↑, ↑, ↓, ●, ●.
• **Estadio Jungle Canopy:** L1, R1, ↑, ↓, ←, →, ●, ■.
• **Estadio Pacific Atoll:** ↑, ↑, ←, ←, ■, ■.
• **Estadio Reactor Core:** ↑ ←, ←, →, ●, ■.
• **Estadio Riviera Ruins:** ↑, ↓, ↓, →, ■, ●.

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

• **Espada de cristal:**
Mientras juegas, pulsa en el stick analógico izquierdo ↓ y ↑ en el stick analógico derecho y luego esta combinación: ✖, ●, ■, ▲.

• **Zen al máximo:**
Mientras juegas, mantén la ← en el stick analógico izquierdo + → en el stick analógico derecho y entonces pulsa esta combinación: ●, ✖, ■, ▲.







- **Estadio Tribal Oasis:**
  L1, R1, ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ●.
- **Todos los jugadores: ←, ●, ←, ●, ←.**
- **Objetos de Angus: ←, ●, →, ●, ↑.**
- **Objetos de Arsenault: ←, ■, ↑, ■, ↓.**
- **Objetos de Boomer: ←, ■, ←, ●, ↑.**
- **Objetos de Dante: ←, ●, →, ■, ←.**
- **Objetos de Djimon: ←, ■, ↓, ■, ↑.**
- **Objetos de Duke: ←, ■, ↑, ●, →.**
- **Objetos de El Diablo: ←, ●, →, ●, ↓.**
- **Objetos de Half-Pint: ←, ■, ↑, ●, ↑.**
- **Objetos de Kahuna: ←, ■, →, ■, →.**
- **Objetos de Kaimani: ←, ●, ↓, ●, ↓.**
- **Objetos de Kiril: ←, ■, ↑, ●, ←.**
- **Objetos de Lola: ←, ●, ←, ■, ↓.**
- **Objetos de Madeira: ←, ■, ↓, ●, ↑.**
- **Objetos Nova: ←, ■, ↓, ■, →.**
- **Objetos de Raine: ←, ●, ↑, ●, ↑.**
- **Objetos de Rico: ←, ●, →, ●, →.**
- **Objetos Rumiko: ←, ■, ←, ■, ↑.**
- **Objetos de Zari: ←, ■, ←, ■, →.**

SHADOW MAN 2ECOND COMING

- **Vencer a la mayoría de los enemigos:**
  No pares de moverte en círculos alrededor del enemigo o jefe, usandolos sticks analógicos. Mientras giras a su alrededor, usa cualquier arma y acabarás con ellos sin problemas.
- **Conseguir las 10 Birdskulls:**
  Cuando tengas el rifle de asesino, ve al comienzo del camino que te ha llevado hasta la iglesia de Netti. Verás una cabaña. Gira a la derecha y verás otra cabaña que tiene un Cadeaux dentro. Cerca hay un montón de barriles. Dispárales desde lejos con el rifle. Abrirás un camino. Síguelo hasta a un lago. Elimina a los cocodrilos desde lejos y verás pájaros llevando una calavera. Acaba con ellos. Cada pájaro dejará caer una calavera en el agua. Nada hasta ellas y cógelas.
- **Fragmento de Nephilim:**
  Te lo dará Duncan la primera vez que le veas; inmediatamente después de que encuentres a Jaunty y las diez calaveras pájaro.
- **La pistola Shadow Gun y el reloj:**
  Los encontrarás en el sepulcro.

SHADOW HEARTS

- **Conseguir todas las fusiones:**
  Acaba el juego y salva tras los créditos. Carga esa partida y verás que tienes todas las fusiones de los personajes que conseguiste antes.

SHOX

- **Conseguir 10 millones:**
  Empieza una nueva partida en el modo de un solo jugador, e introduce la palabra "LOADED" como tu nombre. Comenzarás con 10 millones.

SILENT HILL 2

- **Opciones extra:**
  En el menú de Opciones, pulsa **L1** o **R1** para acceder a una nueva pantalla de opciones extra. Podrás cambiar el color de la sangre, variar el zoom del mapa, quitar el filtro de ruido, el número de cargadores que puedes llevar...
- **Leer todo lo escrito:**
  Una vez que logres sacar los cinco finales, vuelve a jugar una vez más y descubrirás que ahora sí que puedes leer lo que está escrito en las señales y que antes estaba oscurecido.
- **Otro modo de dificultad en los puzzles:**
  Acábate el juego en los tres modos de dificultad. Si juegas de nuevo en el nivel Difícil en la opción de los puzzles cambiarán.
- **Reseteado rápido:**
  Pulsa **L1, L2, R1, R2, Select, Start**.
- **Combinación de la caja:**
  Cuando estás casi al final de la zona hospital y bajas por el ascensor, oirás una llamada de radio. Es un concurso en el que te harán tres preguntas. Ve a la sala de almacenamiento que está en el tercer piso para coger tu premio. La combinación de la caja es 313.
- **Obtener la crisma blanca:**
  Termina el juego una vez. Vuelve a jugar y ve en esta ocasión al apartamento 105 que hay en el bloque de apartamentos Blue Creek. Descubrirás un frasco de crisma blanca en la cocina.
- **Hiper Spray:**
  Termina el juego dos veces. Empieza otra partida y encontrarás el Hiper Spray en el lado sur del Motor Home.
- **Sonidos de la intro:**
  En algunas escenas de la introducción no hay sonido. Termina el juego y el sonido volverá.

LOS FINALES

- **Final "Dejar":** Procura que James no sufra muchos daños, y tendrás que evitar a muchos enemigos (nada de violencia innecesaria). No vuelvas al parque innecesariamente, hiere a María unas cuantas veces, y examina a menudo la carta y la foto de Mary. Tras encontrarte con María en el parque, ve enseguida al Hospital y llévala tan pronto como puedas a la habitación S3. En el pasillo del final, escucha entero el diálogo de Mary antes de cruzar la puerta del fondo.
- **Final "Renacimiento":** La única forma de conseguir este final es encontrar los cuatro objetos secretos que estarán disponibles la segunda vez que juegues. Es un final bastante triste para el pobre James, pero te servirá para desbloquear la llave de la caseta del perro y, con ello, el quinto final.
- **Final "María":** Para obtener no mires la carta ni la foto de tu mujer en el menú, intenta no herir a María y protégela. Pasa tanto tiempo como puedas con ella y ve a verla a la habitación del hospital en la que descansa unas cuantas veces. Sé cariñoso. En el Laberinto, después de la secuencia de vídeo en la que ves que María está muerta, intenta volver a entrar en la habitación para verla de nuevo. ¡Ah, y lo más importante! En el largo pasillo del final, corre sin hacer caso al diálogo de Mary y cruza la puerta del fondo antes de que acabe.
- **Final "Agua":** Examina el cuchillo de Ángela alguna vez, lee el diario que hay en una de las esquinas de la azotea del hospital antes del vídeo del malo encapuchado, y asegúrate de escuchar toda la conversación en los auriculares de la Reading Room. En el pasillo del final del juego, escucha el diálogo de Mary entero.
- **Final Secreto:** Consigue el final Renacimiento o los otros tres finales "normales".
  Así, la siguiente vez que juegues hallarás una llave en la caseta de perro que hay cerca de Jack's Inn. Podrás usar esta llave en la dimensión chunga del Hotel, después de ver el vídeo en la habitación de Mary, para abrir la puerta de la habitación "Observation Room", en el tercer piso. De todas formas, si quieres ver otro final enseguida sin tener que repetir todo el juego, hay un pequeño "truco". Salva la partida justo antes de entrar y después acaba el juego sin usar la llave.

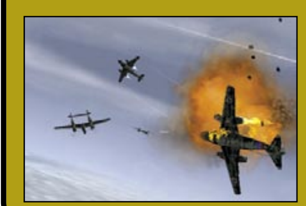
SILENT HILL 3

- **Nuevo Juego Extra:**
  Usando esta modalidad, podrás jugar al juego normal pero con algunas sorpresas, como el uso de las armas especiales, pequeños cambios en los ítems, eventos especiales... Cuando esta opción esté disponible, juega a través de ella para desbloquear la mayoría de los secretos.
- **Opciones de configuración:**
  Entra en "Opciones" y pulsa R1 para hacer que aparezca un nuevo menú desde el que podrás cambiar algunos parámetros más, como el ruido de la imagen, definición, etc.
- **Niveles de dificultad Extrema:**
  Supera el juego en el nivel "difícil" y podrás intentarlo de nuevo en esta modalidad.
- **Trajes:**
  Introduce estos códigos en la opción "Traje Extra" del menú principal y selecciónalos en el inventario.
  - HappyBirthDay
  - PutHere2FeelJoy
  - GangsterGirl
  - ShogyouMujou
  - 01_03_08_11_12
  - PrincessHeart
  - SH3_Wrestlarn
  - I_Love_You
  - TOUCH_MY_HEART
  - LightToFuture
  - BlueRobbieWin
  - cockadooodledoo
  - Shut_your_mouth
  - sLmLdGhSmKfBfH

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa estas secuencias. Oirás la frase "Secret code accepted".

- **Munición infinita:**
  ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, L1, R1.
- **Todas los niveles de acción instantáneos:**
  ↑, ↓, ←, →, L1, R1, L1, R1.
- **Cabezas grandes: →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, L1, R1, L1, R1.**





SILENT SCOPE 2

- **Cambiar vida por cinco segundos:**
  En modo Arcade, pausa el juego y pulsa:
  ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
- **Cambiar tiempo por vida:**
  En el modo Arcade, pausa y luego pulsa:
  ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
- **Conseguir más créditos:**
  Continua en una partida estas veces:
  - 16 veces: 3 créditos.
  - 31 veces: 4 créditos.
  - 101 veces: créditos ilimitados.
- **Conseguir vidas extra:**
  Pierde muchas partidas seguidas.
- **Conseguir tiempo extra:**
  Pierde muchas partidas seguidas dejando que el tiempo llegue a cero.
- **Modo Time Attack Boss:**
  Tras derrotar al Gran Jefe disparándole tres veces, se colgará de la torre. Dispara en ese momento a la cadena para completar el juego.
- **Modo Survival Boss:**
  En vez de disparar a la cadena, dispara sobre el jefe o la chica, ambos caerán.

SILENT SCOPE 3

- **Ventana de opciones:**
  Completa la sección "Indoorshooting" con un rango "S" o superior. Aparecerá "EX Options".
- **Salud libre:**
  Dispara a cinco o más terroristas en la cabeza.
- **Acaba con Teddy:**
  En el modo Silent Scope EX, tendrás un encuentro con un jefe en un helicóptero que lleva un osito en el asiento. Dispárale en la cabeza.
- **Nivel secreto:**
  Tras completar todos los niveles tendrás un nivel final. Tienes que derrotar a un jefe con una espada y luego encontrar el camino hasta un jefe con el que sólo tienes un disparo. Para acabar con él, espera a que la lanzadera espacial deje de moverse. Después acaba con tu propio jefe.

SILPHEED: THE LOST PLANET

- **Todas las armas:**
  Introduce como nombre la palabra XACALITE.

SLED STORM

- **Modo Desafío y pista Black Diamond:**
  Completa el juego en el modo Campeonato.
- **Conseguir puntos fácilmente:**
  Busca una rampa larga para hacer piruetas, consigue puntos y vuelve las veces que necesites. Termina la carrera para desbloquear al personaje.

SMUGGLER´S RUN

Pausa el juego y pulsa estas secuencias. Para desactivarlos, tienes que volver a introducirlos.

- **Sin gravedad: R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.**
- **Invisibilidad: R2, L1, L1, R2, L1, L1, L2.**
- **Aumentar tiempo: R1, L1, L2, R2, →, →.**
- **Invisible: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.**
- **Coche brillante:L1, R1, R1, L2, R2, R2.**
- **Bonus por superar misiones:**
  - Camión Baja: Misión 4.
  - Bombas Camión Baja: Misión 7.
  - ATV Monster: Misión 10.
  - Du Monde: Misión 13.
  - Especial Sahara: Misión 17.
  - Pantalla de humo Sahara: Misión 18.
  - Granadas: Misión 24.
  - Mapa Vietnam: Misión 9.
  - Mapa invernal Georgia (Rusia): Misión 22.

SMUGGLER´S RUN 2

Para introducir los trucos, pausa y pulsa el código. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos. Si salvas la partida con un truco activado, quedará en memoria.

- **Invisible: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.**
- **Hacer que el coche sea más brillante de lo normal: L1, R1, R1, L2, R2, R2.**
- **Sin gravedad: R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.**
- **Más tiempo: R1, L1, L2, R2, →, →, →.**
- **Menos tiempo: R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.**

SERIOUS SAM

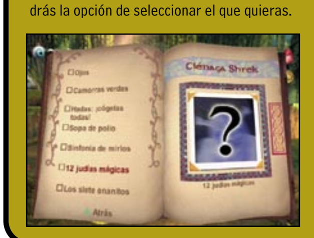
Niveles perdidos:
Con las medallas de oro podrás desbloquear niveles extra. En la pantalla de selección de nivel del menú principal, pulsa ✖ para entrar en la sección "The Lost Levels".

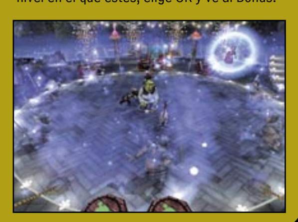
- **Ancient Rome-Praetorian Camp**: 3 medallas de oro.
- **Ancient Rome-The Forum Romanum**: 5 medallas de oro.
- **Ancient Rome-The Forum of Trajan**: 7 medallas de oro.
- **Ancient Rome-Addressing the Senate**: 9 medallas de oro.
- **Ancient Rome-Caesar's Sanctum**: 12 medallas de oro.
- **Feudal China-The Silk Road**: 15 medallas de oro.
- **Feudal China-The Gate of SArribareme Harmony**: 18 medallas de oro.
- **Legendary Atlantis-The Steam Tower**: 22 medallas de oro.
- **Legendary Atlantis-Geothermal Tunnels**: 24 medallas de oro.
- **Legendary Atlantis-The Corridors of Power**: 26 medallas de oro.
- **The Gallery**: 31 medallas de oro.

SHREK 2

• **Desbloquear todos los niveles:**
Entra en el primer nivel y pulsa el botón Start. Ve al album y pulsa: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.
Si lo haces bien oirás una frase de confirmación. Sal del nivel y en el menú principal tendrás la opción de seleccionar el que quieras.

• **Desbloquear juego Bonus:**
Entra en el primer nivel y pulsa **Start**. Ve al álbum e introduce este código:
←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●.
Después, sal de la página, sal también del nivel en el que estés, elige OK y ve al Bonus.





SOCOM: US NAVY SEALS

• **Órdenes ocultas:**
  • "Equipo, perfil bajo": al dar esta orden, tu equipo al completo se esconderá, dedicándose a eliminar a los terroristas con mucha precaución.
  • "Bravo, informe misión": tus soldados te dirán exactamente lo que están haciendo.
• **Desbloquear más armas:**
Termina el juego en la dificultad Alférez y tendrás las armas de los terroristas del juego.

SOCOM II ONLINE

• **Visión nocturna en 3ª persona:**
Cuando juegues Online, puedes usar tus gafas de visión nocturna en tercera persona. Para hacerlo mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

SOLDIER OF FORTUNE

Pulsa **Select** durante el juego y luego mantén presionados los botones que te indicamos. Para desactivar el truco, vuelve a introducirlo.
• **Modo Dios: L1+L2+R1+R +■** y ←.
• **Invisible: L1 + L2 + ■** y ←.
• **Munición al máximo: R1 + ■** y ←.
• **Armas pesadas: L2 + L2 + ■** y ←.
• **Armas aleatorias: L1 + R1 + ■** y ←.
• **Atravesar paredes: L1+L2+R1+■** y ←.
• **Sin gravedad: L1+L2+R +←+■** y **Start**.

SONIC HEROES

• **Personajes de metal:**
Mantén ✖ y ▲ pulsados después de haber elegido un nivel en el modo para dos jugadores. Los personajes estarán "metalizadas".

SOUL CALIBUR II

• **Repetición a cámara lenta:**
Al acabar un round, mantén ✖+▲+↓.
• **Personajes charlatanes:**
Cuando aparezca la pantalla de carga tras elegir a tu personaje, pulsa cualquier botón.
• **Elegir pose de victoria:**
Antes de que tu personaje haga su pose de victoria, mantén un botón para que haga otra.
• **Desbloquear el perfil de un personaje:**
Supera el modo Arcade con ese personaje.
• **Vídeo de inicio de la versión Arcade:**
Supera el modo Extra Time Attack Mode.
• **Versión casera del vídeo de inicio:**
Supera el modo Extra Survival Mode.

SOUL REAVER 2

• **Desbloquear todos los extras:**
En el menú principal, pulsa:
←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

• **Dejar que la CPU controle a Ulala:**
Pulsa **Start** para pausar el juego, pulsa y mantén **L1 + R1** y pulsa ●, ▲, ■. Un sonido confirmará que el código está introducido. Si vuelves a introducir el truco, lo desactivarás.

SPACE RACE

Todos estos trucos se activan introduciendo las siguientes palabras como códigos, en la opción "Trucos". Oirás un sonido de confirmación.
• **Activar todos los trucos:** MADAESAN.
• **Pista ACME 2:** HLORALPH.
• **Pista Galactorama:** 124ADIME.
• **Pista Mars 2:** TORGO.
• **Pista Nébula:** CLOSEIT.
• **Pista Cinturón de Asteroides:** WHATISUI.
• **Pista Estrella del Polo Norte 2:** PLANETX.
• **Pista Salvaje Oeste 2:** GULLIBLE.
• **Pistas invertidas:** ITIS2LAFF.
• **Jugar con Porky:** 20LBHAM.
• **Marvin el Marciano:** Q32.
• **Jugar como El Rey:** KOTIM.
• **Los eventos ACME:** TRUTHOR.
• **Turbo Infinito:** KABOOM.
• **Sin bromas:** ENGARDE.
• **Todos los ítems de la galería:** ALLMINE.

SPAWN: ARMAGEDDON

Pausa el juego y pulsa estas secuencias. Si oyes la frase "Bendito necroplasma" lo has hecho bien.
• **Todas las armas:** ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←.
• **Munición infinita:** ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, →.
• **Salud y Necroplasma infinitos:**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
• **Necroplasma infinito:**
↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →.
• **Sin sangre:** ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
• **Abrir todos los cómics:**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑.
• **Abrir todas las misiones:**
↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →.
• **Abrir la enciclopedia:**
↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓.

SPEED KINGS

• **Movimientos especiales:**
Todos los movimientos se realizan pulsado el stick analógico izquierdo en la dirección indicada. No funciona con la cruceta.
  • Wheelie: ↓ (mantenido).
  • Standing Wheelie: **L1** + ↓.
  • Surfing Wheelie: **L1** + ● + ↓.
  • Cross Surfing Wheelie: **L1** + ↓ + **R1** + ●.
  • Endo: ↑ + **R1**.
  • Surfing Powerdown: **L1** + ↑ + ▲.
  • Handstand Powerdown: **L1** + ■ + ↑ + ▲.
  • Surfing: **L1** + ↑, ↓.
  • Handstand: **L1** + ↑, ●.
  • Pavement Ride: **L1** + ↑, ■.
  • Donut: Pulsa y mantén los botones Brake + Gas y gira econ el stick izquierdo.
• **Lista de códigos:**
Introduce estos códigos como tu nombre:
  • 18 mejores vueltas: .lapt18.
  • Los 9 tests de conducción finalizados: .test9.
  • Ganar los seis enfrentamientos: .meet6.
  • Modo GP finalizado: .prix.
  • Conseguir puntos de respeto: .resp (número).
  • Desbloquearlo todo: borkbork.

SPIDER-MAN

Estos trucos se activan desde el menú "Specials", introduciendo las siguientes palabras como códigos. Oirás al Duende reír. Para desactivar los trucos, vuelve a introducirlos.
• **Activar trucos:** ARACHNID
• **Seleccionar nivel:** IMIARMAS
• **Pasar de nivel:** ROMITAS
Mientras estás jugando, pausa y selecciona la opción "Next Level" que habrá aparecido en el menú para saltar al siguiente nivel.
• **Niveles bonus:** HEADEXPLODY.
• **Telaraña infinita:** ORGANICWEBBING
• **Movimientos especiales:** KOALA
• **Jugar con Mary Jane:** GIRLNEXTDOOR
• **Jugar con Shocker:** HERMANSCHULTZ
• **Jugar con un científico:** SERUM
• **Un oficial de policía:** REALHERO
• **Capitán Stacey:** CAPTAINSTACEY.
• **Jugar como matón 1:** KNUCKLES
• **Jugar como matón 2:** STICKYRICE.
• **Jugar como matón 3:** THUGSRUS
• **Ataques tipo Matrix:** DODGETHIS
• **Jugar con un tío raro:** FREAKOUT
• **Spiderman pequeño:** SPIDERBYTE
• **Enemigos cabezones:** JOELSPEANUTS
• **Líquido extraño:** CHILLOUT
• **Cabeza y pies grandes para Spider-man:** GOESTOYOURHEAD.
• **En primera persona:** UNDERTHEMASK
• **Localización de las arañas secretas:**
Nivel 1. Buscando Justicia:
  • Debajo de la gárgola del comienzo del nivel.
  • Súbete a una azotea alta y observa a tu alrededor. Al final de la ciudad, junto a la costa, verás el halo dorado en la esquina izquierda de un edificio alto. Está en una especie de pasillo.
Nivel 2. Cacería en el almacén:
  • Al principio de nivel, nada más salir.
Nivel 3. El nacimiento de un héroe:
  • Al final del pasillo de los gases.
  • En el área secreta.
Nivel 5. La estación de metro:
  • En la parte derecha del hall principal. Tras luchar con los tres primeros malos, el guardia podrá defenderse un ratito mientras la buscas.
  • En el techo del hueco bajo una de las zonas de escaleras. Ve a las zonas bajo las escaleras y sube al techo para verla.
Nivel 6. Persecución en las cloacas:
  • Sobre la tubería grande que echa agua.
  • En la habitación secreta.
  • Frente a la puerta con el interruptor para abrir la salida. Derrota a todos los malos para encontrar la llave que la abre.
Nivel 7. Confrontación con Shocker:
  • Subiendo las escaleras que hay tras el vagón pintado, bajará flotando en la corriente de agua.
Nivel 8. El nido del Buitre:
  • Tras atravesar el primer agujero en la escaleras, baja las escaleras rotas. Trepa por la pared para ver la araña dorada. Colócate junto a la pared de al lado y espera a que el Buitre lance una bomba que la rompa.
Nivel 10. Duelo aéreo con el Buitre:
  • En la cornisa más baja del Empire State.
  • En lo más alto del Empire State.
Nivel 11. Acorralado:
  • Al final de la segunda rampa.
Nivel 12. El Escorpión desenfrenado:
  • Sobre la columna rota que rompió Shocker.
Nivel 13. Golpe de estado:
  • En lo más alto del edificio donde comienza el juego. Cógela tras salvar a Mary Jane.



Nivel 14. La oferta:
  • Frente a las puertas rojas de la sala donde el Duende caerá cuando acabes con su barra azul.
Nivel 17. Allanamiento:
  • En la primera sala de computadoras, la verás en la secuencia de vídeo.
Nivel 18. Caos Químico:
  • En el techo de un pasillo. Como avanzarás bastante por el techo enseguida la verás.
  • En la habitación que hay justo enfrente de la puerta cerrada, donde está la consola D.
Nivel 20. Escape de Oscorp:
  • Justo enfrente de donde empiezas el nivel.

SPY HUNTER

Los extras estarán disponibles en la la opción Cheat Grid dentro de Extras Menú.
• **Desbloquear el vídeo "Making Of":**
Acaba el nivel 13 en menos de 2:15.
• **Desbloquear vídeo musical de Saliva:**
Acaba el nivel 3 en menos de 2:40.
• **Modo "Giro de cámara":**
Acaba el nivel 11 en menos de 3:10.
• **Vídeo con imágenes y diseños:**
Supera el nivel 9 en menos de 3:45.
• **Primer vídeo test de animación:**
Acaba el nivel 5 en menos de 3:25.
• **Desbloquear cámaras extras:**
Acaba el nivel 6 en 3:45 o menos.
• **Desbloquear vista Ojo de Pez:**
Acaba el nivel 10 en 3:15 o menos.
• **Desbloquear un HUD verde:**
Completa todos los objetivos del nivel 2 en menos de 3:35. Estará disponible en Cheat Grid.
• **Desbloquear planeador espía:**
Termina el juego entero.
• **Desbloquear Visión Nocturna:**
Completa el nivel 4 en 3:15 o menos.
• **Desbloquear Cámara inversa:**
Acaba el nivel 8 en 3:05 o menos.
• **Desbloquear cámara extraña:**
Acaba el nivel 12 en 3:30 o menos.
• **Desbloquear HUD arcoíris:**
Completa el nivel 7 en 3:10 o menos.
• **Vídeo musical de Saliva "Spy Hunter":**
Completa el primer nivel en menos de 3:40.
• **Desbloquear truco Super Spy:**
Completa los 65 objetivos y desbloquearás una opción con munición infinita e inmunidad total.
• **Desbloquear al Espía de Hojalata:**
Acaba el nivel 14 en 5:10 minutos o menos.
• **Más trucos:**
Elige a un agente y selecciona una ranura vacía. Introduce una de estas palabras como nombre. Éste desaparecerá y oirás un sonido.
• **Spy Hunter clásico:** OGSPY
• **El tema principal por Saliva:** GUNN
• **Ver vídeo musical del juego:** SALIVA.
• **Making of de Spy Hunter:** MAKING.
• **Vídeo con diseños del juego:** SCW823.
• **Las primeras animáticas:** WWS413.

SPY HUNTER 2

Pausa el juego y pulsa estas secuencias:
• **Invencible:**
L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2.
• **Munición infinita:**
R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2.
• **Todas las misiones y armas:**
En el menú principal, pulsa:
L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1.

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

• **Encontrar gemas:**
Pulsa y mantén **L3 + R3** después de derrotar a Ripto y Sparks buscará la gema más cercana.

SSX

Ve a Opciones y, mientras mantienes pulsados **L1, L2, R1, R2,** introduce estos códigos.
• **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →, ✖, ●, ▲, ■.
• **Modo Corredor:**
■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖.
Para desactivarlo, vuelve a introducirlo.
• **Tabla Mallora:** ●, ●, ●, ●, ●, ✖, ▲, ■.
• **Estadísticas a tope:** ✖ (7 veces), ■.
• **Baja gravedad:** ■, ▲, ←, → y ↑.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

- **Desbloquear cámaras secretas:** Termina el año en el modo Pro Tour.
- **Desbloquear personajes secretos:**
  - Cassandra Alexandra: Termina el modo Arcade con una tenista femenina con la dificultad Pro establecida.
  - Heihachi Mishima: Termina el modo Arcade con un tenista masculino y con la dificultad Challenger establecida.
  - Ling Xiaoyu: Termina el modo Arcade con una tenista femenina y con la dificultad Challenger establecida.
  - Raphael Sorel: Termina el modo Arcade con un tenista masculino y con la dificultad Pro.







SSX 3

- **Desbloquear personajes:** Ve a la pantalla "Cheats" dentro del menú de opciones e introduce estos códigos:
  - Zenmaster: Brodi Skin.
  - Worm: Unlock Eddie.
  - Bronco: Unlock Luther.
- **Bolas de nieve:** betyouneverseen
- **Todos los diseños:** naturalkoncept
- **Todos los pósters:** postnobills
- **Todas las tablas:** graphicdelight
- **Todos los picos:** biggerthank7
- **Todas las canciones:** djsuperstar

SSX TRICKY

En la pantalla del título, pulsa y mantén **L1 + R1** y pulsa estas combinaciones.

- **Jugar como Mix Master Mike:** ✖, ✖, →, ✖, ✖, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑. Selecciona un personaje y será sustituido por Mix Master Mike al comienzo del nivel.
- **Truco Maestro:** ✖, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, ✖, ↑.
- **Puntos de estadística al máximo:** ▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
- **Tabla Mallora:** ✖, ✖, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■, ↑. Elige después a Elisa y comienza una pista.
- **Tablas pegajosas:** ■, ■, →, ▲, ▲, ↓, ●, ●, ←, ✖, ✖, ↑.
- **Desbloquear el circuito Pipe Dreams:** Logra una medalla en todos los niveles Showoff.
- **Desbloquear nivel Untracked:** Logra una medalla en todos los niveles Race.
- **Desbloquear corredores:**
  - Brodi: Medalla de oro en Circuito Mundial.
  - Zoe: 2 medallas de oro en Circuito Mundial.
  - JP: 3 medallas de oro en Circuito Mundial.
  - Kaori: 4 medallas de oro en Circuito Mundial.
  - Psymon: 5 medallas de oro en Circuito Mundial.
  - Seeah: 6 medallas de oro en Circuito Mundial.
  - Luther: 7 medallas en Circuito Mundial.

STAR TREK: ELITE FORCE

Estos trucos se activan pausando la partida y pulsando simultáneamente los botones que se indican para cada truco. Después presiona Start.

- **Toda la munición: R1 + R2**
- **Munición ilimitada: L1 L2+R1+R2+■**
- **Todas las armas: L1+L2+L3+R1+R2**
- **Apuntar automáticamente: L1 + L2**
- **Armadura al 100%: L1 + R1**
- **999 de salud: L1 + L2 + R1 + R2**
- **Modo Dios: L1 + L2 + R3 + R1 + R2**
- **Modo "no muerto": R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 + Select**

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Todos estos trucos se introducen como códigos en el menú correspondiente.

- **Capítulo 1:** SEEHOWTHEYRUN.
- **Capítulo 2:** CITYPLANET.
- **Capítulo 3:** LOCKDOWN.
- **Capítulo 4:** DUGSOPLENTY.
- **Capítulo 5:** BANTHAPOODOO.
- **Capítulo 6:** MANDALORIANWAY.
- **Misión 1:** BEAST PIT.
- **Misión 2:** GIMMEMYJETPACK.
- **Misión 3:** CONVEYORAMA.
- **Misión 4:** BIGCITYNIGHTS.
- **Misión 5:** IEATNERFMEAT.
- **Misión 6:** VOTE4TRELL.
- **Misión 7:** LOCKUP.
- **Misión 8:** WHAT A RIOT.
- **Misión 9:** SHAFTED.
- **Misión 10:** BIGMOSQUITOS.
- **Misión 11:** ONEDEADDUG.
- **Misión 12:** WISHIHADMYSHIP.
- **Misión 13:** MOSGAMOS.
- **Misión 14:** TUSKENS R US.
- **Misión 15:** BIG BAD DRAGON.
- **Misión 16:** MONTROSSISBAD.
- **Misión 17:** VOSAISBADDER.
- **Misión 18:** JANGOISBADDEST.
- **Diseños del juego:** R ARTISTS ROCK.
- **Cartas TGC:** GO FISH.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Introduce estas palabras como códigos.

- **Código Maestro:** "PNYRCADE".
- **Modo Dios:** "QUENTIN".
- **Sin indicadores de pantalla:** "NOHUD".
- **Ángulos de cámara:** "DIRECTOR". Pulsa **Select** para cambiar y **R1** para zoom.
- **Controles invertidos:** "JARJAR".
- **Imágenes de Simon:** "SIMON".
- **Mensaje programado:** "MAGGIE".
- **Nave Mara Jade's Z-95:** "HEADHUNT".

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Introduce el código en la pantalla "Codes".

- **Bonus completados:** "GIMME".
- **Seleccionar nivel en modo Campaña (1 solo jugador):** "DOORDONOT".
- **Ver fotos del equipo de desarrollo del juego:** "JEDICOUNCIL".
- **Ser invencible:** "DARKSIDE".
- **Padme Amidala en el nivel multijugador "Academia de Geonosis":** "NATALIE".
- **Munición infinita:** "SUPERLASER".
- **Todas las películas:** "12 PARSECS".
- **Misiones Multijugador:** "JORG SACUL"
- **Pelea entre androides en la Academia de Geonosis:** "TRADEFED".

STAR WARS RACER REVENGE

- **Activar los trucos:** Consigue un récord e introduce el código "NO TIME" (manteniendo el espacio). Ahora, ve al menú principal, presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y, sin soltarlos, pulsa estas secuencias en función del truco que quieras activar.
- **Todas las pistas:** →, ←, →, ←, ●, ■, ●, ■.
- **Todas las galerías:** →, ■, ←, ●, ↓, ✖, ↑, ▲.
- **Dificultad Difícil:** ▲.
- **Repara tu vaina: L2 + R2.**
- **Desbloquear un nuevo corredor:** Queda primero en los 4 primeros circuitos.

Personajes secretos:

- **Sebulba**: en el circuito Boonta Eve Classic Track, déjalo fuera de combate o supéralo.
- **EP. I Sebulba:** acaba el Torneo con Sebulba.
- **Watto:** supera el récord de las 3 vueltas.
- **Episodio I Anakin:** supera el récord de la mejor vuelta.
- **Darth Maul:** supera el récord de KO en todas las carreras.
- **Darth Vader:** desbloquea a Watoo, a Anakin del Episodio I y a Darth Maul y luego termina el modo Torneo con esos personajes.

STAR WARS: STARFIGHTER

Estos trucos se activan en la pantalla de Códigos, en el Menú de Opciones. En la pantalla aparecerá una frase confirmándotelo. Para desactivarlos, usa la opción "Restore Defaults" en Opciones.

- **Vídeo de Navidad oculto:** WOZ.
- **Todo del revés:** JARJAR.
- **Modo Director:** DIRECTOR. Cuando estés en una misión, la cámara saltará de una nave a otra de las que controles. Usando **R1**, harás zoom.
- **Bonus:** NOHUD.
- **Ver los créditos:** CREDITS.
- **Abrir la Galería de Imágenes:** SHIPS.
- **Bocetos de diseño:** PLANETS.
- **Equipo de desarrollo:** TEAM.
- **Modo Trucos:** OVERSEER. Abrirás todo excepto las misiones de bonus en el modo Multijugador.
- **Nave espacial secreta para las misiones bonus:** BLUENSF.
- **Misiones bonus en el modo Multijugador:** ANDREW.
- **Invencible:** MINIME.
- **Día de trabajo de James:** JAMES.
- **Fotos de los protagonistas y de las naves espaciales:** HEROES.
- **Imágenes de Simon:** SIMON.
- **Por defecto:** SHOTS, SIZZLE, HOTEL.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Estos trucos se introducen en el menú principal. Aparecerá un mensaje en pantalla.

- **AAT:** ●, ▲, ■, ●, ▲.
- **Boba Fett:** ■, ■, ▲, ●, ▲.
- **Pilotos Naboo: L1, R1, L2, R2.**
- **Pilotos Shark: ↑, →, ↓, ←, Select.**
- **Turbo infinito: L1, R2, L1, R2, ■, Select.**
- **Arena Space Freighter: L1, R1, Select, ●.**
- **En alemán: Select, Select, Select, L1.**
- **En español: Select, Select, Select, R1.**
- **En francés: Select, Select, Select, R2.**
- **En italiano: Select, Select, Select, L2.**
- **En inglés: Select, Select, Select, ●.**
- **Idioma Jawa: Select, Select, Select, ■.**
- **En Androide: Select, Select, Select, ↑.**
- **Poder Reina Amidala: ↓, Select, ↑, Select, ←, →, Select.**
- **Modo Estrella de la Muerte: R1, R1, R1, R1, ↑, ←.**
- **Super Bocina: ●, ●, ●, ●, L2, Select.**
- **Correr al revés: L2, L2, L2, L2, ●, Select.**
- **Competidores más pequeños y veloces: L1, L1, L1, L1, R2, ■.**
- **Modo Giro: ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.**
- **Modo escurridizo: ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.**

STARSKY & HUTCH

- **Desbloquear todos los bonus:** Introduce VADKRAM como si fuera tu nombre.

STATE OF EMERGENCY

Pulsa estas secuencias durante el juego.

- **Invencible: L1, L2, R1, R2, ✖.**
- **Munición infinita: L1, L2, R1, R2, ▲.**
- **Tiempo infinito: L1, L2, R1, R2, ●.**
- **Un puñetazo decapita: L1, L2, R1, R2, ■.**
- **Personaje enano: R1, R2, L1, L2, ✖.**
- **Personaje gigante: R1, R2, L1, L2, ▲.**
- **Tamaño normal: R1, R2, L1, L2, ●.**
- **Desbloquear a Toro:** →, →, →, →, ✖.
- **Desbloquear a Freak:** →, →, →, →, ●.
- **Desbloquear a Spanky:** →, →, →, →, ▲.

STREET FIGHTER EX 3

- **Jugar con Evil Ryu:** Completa el modo Original con Ryu 8 veces sin continuar. Ilumina a Ryu, pulsa y mantén **Select** y pulsa ✖, ■ ó ● en la pantalla de selección de personajes.
- **Jugar con Bison II:** Igual que antes, pero con M. Bison.
- **Jugar con Narrator Sakura:** Completa el modo Original con Sakura 8 veces sin continuar. Después, ilumina a Sakura y pulsa **Select** en la pantalla de selección.
- **Personajes bonus:** Completa el modo Original sin continuar en Normal o Difícil.

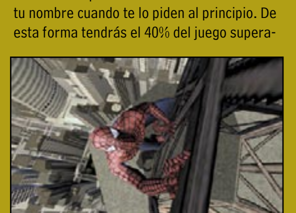
STREET HOOPS

Pulsa estas secuencias en la pantalla de trucos.

- **Uniformes molones: R1, ■, ●, L2.**
- **De Santa Claus: R2, L2, R2, L2.**
- **Pelota negra: R2, R2, ●, L2.**
- **Fiesta total: R1, ●, L2, R2.**
- **Otro uniforme: R1, L2, R1, L1, ●, ■, R1, L1.**
- **Uniformes de payasos: ■, L1, ■, ●.**
- **Uniformes de vaqueros: ●, R2, R2, R1.**
- **Uniformes de Kung Fú: ●, ●, ■, L1.**
- **Pelota normal: R1, ■, ■, L1.**
- **Más poder: R2, ●, L2, ●.**
- **Balón ABA: ●, R2, ■, R2.**
- **Esmóquin: L2, L2, ●, ■.**
- **Jugar como Master P y Lil´ Romeo:** Ve a la tienda de ropa (FootAction) antes de empezar un partido y elige la ropa de la línea P. Miller hasta gastarte unos 200 dólares.

SPIDER-MAN 2

- **Superar el modo principal de juego de una sola vez:** Este código sólo puede introducirse si tienes una Tarjeta de Memoria puesta en la consola que no tenga partidas anteriores del juego grabadas en ella.
Introduce la palabra HCRAYERT como si fuera tu nombre cuando te lo piden al principio. De esta forma tendrás el 40% del juego superado, es decir, el modo principal justo hasta haber derrotado al Doctor Octopus. Y por si fuera poco, tendrás también desbloqueados varios aumentos de habilidad, 21.000 Puntos de Héroe y algunos minijuegos abiertos, como "Exterminador de Alienígenas", "Cazador Mayor", "Domador de Tentáculos" o "Absorbedor de Shocks". Ahora podrás dedicarte a los minijuegos si quieres.





STUNTMAN

- **Códigos:**
  - Todos los coches: Sez4Jnr.
  - Todos los juguetes: Turnips.
  - Desbloqueas las películas: BonNeTT.
  - Desbloqueas todo: BiNdErS.

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Introduce estas frases en la pantalla de trucos:

- **Desactivar flechas:** Whine.
- **Gravedad alta:** Zippy.
- **Voces graciosas:** Mouse y Horse.
- **Gravedad baja:** Space.
- **Modo de rodillas:** Nails.
- **Cabezas que giran:** Exosz.
- **Todos los accesorios:** Werit.
- **Los bonus de Beach House:** Mypad.
- **Todos los personajes:** Peeps.
- **Niveles de dificultad abiertos:** Champ.
- **Todas las localizaciones:** 80Day.
- **Todos los minijuegos:** Major.
- **Todas las películas:** Musak.
- **Bañadores y bermudas:** Greed.
- **Todos los trailers:** Gamon.
- **Coco como pelota:** Milky.
- **Bola estúpida:** Golem.
- **Pelota solar:** Hot 1.

SUMMONER

- **Ver un vídeo muy divertido:**
  Selecciona la opción para ver los créditos y cuando comiencen a salir, pulsa ✖.
- **Hechizo rápido:**
  Elige un hechizo, pulsa ▲ para abrir el menú de pausa, selecciona la opción "Inventario" y vuelve al juego. Tu hechizo se lanzará enseguida.

SUMMONER 2

- **Dinero fácil:**
  En el distrito Mas Ora´s, dentro de "Munari City", ve a la Casa de Soleil. Verás a un hombre sentado frente pidiendo un préstamo de 1000 monedas. Dale el dinero y te dará un Bodril. Cógelo y más tarde se ofrecerá a devolverte tu dinero. Dile que quieres comprar el Bodril por 5000 monedas. Te preguntará si quieres comprar algo. Dile que no, ganarás experiencia y 1200 monedas. Sigue hablando con él. Te volverá a preguntar si quieres comprar su Bodril. Sigue diciendo que no y conseguirás cada vez 1200 monedas. Hazlo tantas veces como quieras. Cuando te vayas de esta zona, el hombre desaparecerá.

SUPER BUST-A-MOVE

- **Personajes secretos:**
  En la pantalla del título pulsa: ▲, →, ←, ▲.
- **Abrir más niveles:**
  En la misma pantalla, pulsa: ▲,←,→, ▲. Encontrarás niveles extra seleccionando el Modo Puzzle y eligiendo después Modo Arcade.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Introduce estas palabras en la pantalla de trucos.

- **Salud infinita y poderes:** SMALLVILLE.
- **Todas las películas:**LANA LANG.
- **Biografías de los personajes:**LARA.
- **Modo Hard:**JOR EL.
- **Modo experto:** BIZARRO.
- **Efecto curioso:** MXYZPTLK.

SURFING H30

- **Personajes y tablas extra:**
  - Completa el juego en la dificultad normal para desbloquear a Tyrone King, Lara Barcella, Gareos y seis tablas.
  - En la dificultad semi-pro, desbloquearás a Morsa, Serena Knox, Jojo y otras seis tablas.
  - En dificultad pro, conseguirás a Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa y cinco tablas.
  - Si finalizas el juego en la dificultad Master, desbloquearás a Surfoid y tres tablas.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

En la pantalla "Seleccionar misión", introduce estos códigos:

- **Invulnerable:** ↑, ↓, ←, →, **L2**, **R2**.

En la pantalla de opciones del juego pulsa:

- **Munición infinita:**
  ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, **R2**, **L2**.
- **Desbloquear todas las misiones del modo Campaña para 1 1jugador:**
  ↑, **L1**, ↓, **R1**, ←, **L1**, →, **R1**, ↑.
- **Todas las misiones cooperativas:**
  ↑, **L1**, ↓, **R1**, ←, **L1**, →, **R1**, ↑.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

- **Agradecimientos de los programadores a varias personas:**
  En la misión de Jerusalén, ve a la parte donde tienes que seguir a Dahlia Tal y puedes subir a un tejado para atravesar un apartamento y evitar ser visto en la zona abierta por donde continua ella. Bien, pues en ese apartamento verás que hay dos hombres viendo la televisión. Si haces zoom en la tele podrás ver un mensaje en la pantalla que no para de moverse (en francés, eso sí), en el que el equipo de programadores le da las gracias a dos personas por su ayuda en el juego.
- **Referencias de *Prince of Persia*:**
  En la misión en la que estás en el tren, mira en el segundo coche donde está el guardia. Déjale inconsciente y ve detrás de la puerta. Mira abajo y verás una revista que tiene una imagen del juego *Prince of Persia*. También en el tercer nivel, cuando estás en el tren en París, al principio verás una habitación con un ingeniero. Déjale inconsciente y observa el suelo de la estancia. Encontrarás una guía para acabar *Prince of Persia*.
- **Más referencias:**
  En la primera mitad del nivel de Jerusalén hay una tienda de libros que está justo detrás de un callejón con una lámpara un tanto curiosa. Si echas un vistazo al interior por la ventana grande podrás ver imágenes de juegos como *The Punisher*, *XIII*, un anime y "Sniper Kitty" entre otras cosas. Usa los prismáticos para verlos mejor.





SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Desbloquear nuevos niveles:

- **Budva:** Consigue el Par en las misiones Lorelei, Tokio, Myanmar y Zurich.
- **Chechenia:** Par en las misiones de Yemen y Minsk.
- **Italia:** Par en las 3 misiones de Cartago.
- **Kirguizistán:** Par en las 2 misiones de Bielorrusia.

Armas y distinciones extra:

Si completas los objetivos de cada zona puedes recibir una distinción, que te otorgará bien Logan, bien Lian Xing. El personaje variará en función de los objetivos para misiones que completes. Lo mejor es que cada distinción te permitirá obtener un arma nueva. Aquí tienes la lista de los extras que puedes conseguir y cómo hacerte con ellos:

- **93R:** Con Imani Gray (completa todos los objetivos para las misiones de Cartago).
- **China tipo 67:** Con Lian Xing (Completa todos los objetivos para Kirguicistán, Tokio y Myanmar).
- **CZ MACH-9:** Con Maggie Powers (completa todos los objetivos para Minsk).
- **Desert Express 50:** Con Gabe Logan (completa todos los objetivos para Budva y Ucrania).
- **Desert Eagle 44:** Con Ehud Ben Zohar (completa todos los objetivos para Yemen 1 y Yemen 2).
- **G 53:** Con Teresa Lipan (completa todos los objetivos para Zurich).
- **Escopeta:** Con Lawrence Mujari (completa todos los objetivos para Chechenia y la plataforma petrolífera).
- **SR 15:** Con Gary Stoneman (completa todos los objetivos para Italia, Bielorrusia 1 y Bielorrusia 2).





[T]

TAK Y EL PODER DE JUJU

Pausa el juego y pulsa:

- **Abrir todo:** ←,→, ■, ■, ●, ●, ←,→.
- **Las plantas:** ■, ▲, ●,←, ↑,→, ↓, ↓.
- **100 plumas:** ■, ▲, ●,■, ▲, ●, ■, ▲.
- **Las piedras:** ▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ←,→.
- **Las mejoras:** ↑, →, ←, ↓, ▲, ●, ■, ↓.
- **Los yorbels:** ↑, ▲, ←, ■, →, ●, ↓, ↑.

Ve al menu "Extras" para activarlos.

- **Diseños:** Consigue 12 plantas.
- **Storyboards:** Consigue 200 yorbels.

TD OVERDRIVE

- **Todos los coches y pistas del juego:**
  En el menú principal, pulsa:
  →, →, ←, ■, ↑, **L2**, **L2**, **R1**.
- **Conseguir coches de bonus:**
  Usa el truco anterior y selecciona la pista de San Francisco. Elige el Dodge Concept Viper para conseguir un nuevo tiempo récord. Introduce la palabra "SOUNDMAX" como nombre en la lista de récords y desbloquearás estos coches en todos los modos excepto en el modo Historia: Jaguar XK-R "SoundMAX SPX", Jaguar XK-R "Analog Devices" y el Aston Martin DB7 "SoundMAX SPX".

TEKKEN TAG TOURNAMENT

- **Luchar con Ángel:**
  Acábate el juego una vez en el modo Arcade con Devil. En la pantalla de selección de personajes, elige su icono y pulsa **Start**.
- **Luchar con Tiger:**
  En la pantalla de selección de personajes, colócate sobre Eddy y pulsa **Start**.
- **Galería de imágenes Tekken Tag:**
  Consigue sacar a Devil y podrás acceder a la galería de *Tekken Tag*.
- **Conseguir luchadores secretos:**
  Según las veces que te acabes el juego aparecerán nuevos persdonajes en este orden:
  - Kunimitsu • Bruce Irvin • Jack-2
  - Lee Chaolan • Wang Jinrey • Roger & Alex
  - Kuma & Panda • Kazuya Mishima
  - Ogre, • True Ogre
  - Prototype Jack • Devil y Angel
  - Mokujin & Tetsujin • Desconocido.
- **Acceder al Modo Tekken Bowl:**
  Saca a Ogre y accederás al modo Tekken Bowl.
- **Acceder al Modo Theater:**
  Acaba el juego una vez.
- **Otra armadura para ARMOR KING:**
  Selecciona a este personaje como tu luchador principal y termínate el juego.
- **Descubrir secuencias FMV de Ling:**
  Termina el juego con ella una vez y después con Ling, usando su uniforme de escuela.
- **Super carga de energía:**
  Pulsa todos los botones del pad a la vez mientras peleas y acumularás energía extra.
- **Elegir escenario en Modo Práctica:**
  Ilumina en primer lugar la opción "Modo Práctica" que encontrarás dentro del menú principal. A continuación, pulsa y mantén **L2** y pulsa después **R2** el número de veces indicado para seleccionar el escenario correspondiente:
  • Law (Nuevo): 1. • Yoshimitsu (nieve ligera): 2. • Ling: 3. • Hwoarang: 4. • Lei: 5./Ogre: 6./ • Escuela (atardecer): 7. • Jin (atardecer): 8./ • Nina (día): 9. • Eddy (amanecer): 10. • King: 11. • Heihachi: 12. • Eddy (día): 13. • Law (viejo): 15 • Desconocida: 14. • Escuela (día): 16.• Jin (día): 17. • Nina (noche): 18.• Yoshimitsu: (nieve fuerte): 19. • Paul: 20.
- **Trajes de los años 70:**
  Usa el botón **Start** cuando selecciones a alguno de estos personajes para sacar sus trajes de los años 70: Xiaoyo, Law (traje de Bruce Lee), Jin, Jun, Ganryu o Michelle.

TEKKEN 4

- **Jugar como Eddie Gordo:**
  Supera el modo Historia con Christie y selecciónala de nuevo con el ● apretado.
- **Jugar como Miharu:**
  Supera el modo Historia con Xiaoyu y selecciónala de nuevo con el ● apretado.
- **Jugar como Panda:**
  Elige a Kuma con el ● o el ▲ pulsado.
- **Jugar como Violet:**
  Selecciona a Lee con el ● pulsado.
- **Desbloquear el escenario del Dojo:**
  Supera los cuatro niveles del Tekken Force.
- **Desbloquear el modo Teatro:**
  Supera el modo Historia con cualquier personaje.

TENCHU 3

- **Recuperar salud:**
  Pausa el juego y pulsa: ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■. Tu salud subirá hasta 100. Puedes repetirlo todas las veces que quieras durante el juego. También funciona en modo Multijugador.
- **Todos los ítems en la tienda:**
  En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa:
  ↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.
- **Desbloquear nivel Bonus:**
  En la pantalla del título, pulsa:
  L1, ↑, **R1**, ↓, **L2**, →, **R2**, ←.
- **Desbloquear la cara "B" de la banda sonora del juego:**
  En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** y pulsa ↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
- **Desbloquear al auténtico Rikimaru:**
  En la pantalla del título, pulsa y mantén **R1 + L1**, pulsa esta combinación de botones:
  ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
- **Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:**
  En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** y pulsa:
  ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
- **Desbloquear a todos los personajes:**
  Para desbloquear en el modo Multijugador a más personajes, en la pantalla del título pulsa **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, →, ←, **L3**, **R3**.
- **Desbloquear todas las misiones:**
  En la pantalla de selección de misión, pulsa **R3**, **L3**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

En el menú de trucos, introduce cualquiera de estos códigos:

- **Invencible:** ■, ■, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ●.
- **Munición infinita:** ✖, ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ■.
- **Todas las armas del futuro:**
  ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ■, ✖.
- **50% más de salud en cada combate con la Terminatrix:**
  ▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ●.
- **Todas las armas del pasado:**
  ●, ●, ▲, ■, ✖, ▲, ▲, ■.
- **Daño multiplicado por cuatro:**
  ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ■.
- **Completar automáticamente las misiones:** ■, ■, ▲, ●, ●, ✖, ■, ▲.
- **Pelear con el endoesqueleto de la Terminatrix:** ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ▲, ▲, ▲.
- **Todos los niveles:** ■, ■, ■, ●, ●, ●, ▲, ▲.

THEME PARK WORLD

- **Tickets de Oro:**
  En el parque, introduce esta combinación:
  ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●.

THE BOUNCER

- **Jugar con Leann Caldwell:**
  Juega en el modo Historia usando solo a Kou. Cuando derrotes a Duragon en la última pelea verás un vídeo y elearás con Leann. Derrótala y podrás cogerla en los modos Survival y Versus.
- **Jugar con Duragon sin camiseta:**
  Completa el modo Historia tres veces. Tras derrotar a Duragon la segunda vez, se levantará y peleará sin camiseta. Derrótale.
- **Uniformes alternativos:**
  En la pantalla de selección de personajes, en los modos Survival y Versus, pulsa y mantén **L1**, **L2** o **R2** y elige a un luchador.
- **Jugar con Kou con el traje MSF:**
  Juega en el modo Historia con cualquier personaje. Usa a Kou para infiltrarte en el edificio Mikado. El traje MSF de Kou estará disponible en los modos Survival y Versus.
- **Jugar con Sion con un traje negro:**
  Completa el modo Survival derrotando a la versión de Sion vestido de negro para tenerle con ese traje en los modos Survival y Versus.
- **Jugar con Wong Leung:**
  Juega en el modo Historia con cualquier personaje (no uses a Sion en la pelea contra Kaldea). Después, completa el juego con Sion. Tras derrotar a Duragon y ver la FMV pelearás con Wong. Derrótale.
- **Personajes Extra:**
  Completa el modo Historia para desbloquear personajes extra en los modos Survival y Versus cada vez que acabes el modo Historia.
- **Aumentar el rango del personaje:**
  Cada vez que acabes el modo Historia, el rango de los personajes extra en los modos Survival y Versus aumentará, aunque Volt, Sion y Kou no.

THE GETAWAY

- **Tener el doble de salud:**
  Pulsa esta secuencia en los títulos:
  ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓.
- **Transformarse en Kelvin Deamer:**
  Completa el juego para acceder al modo Turista. Después, ve hasta el cochecito de golf que viste en un parque y allí pulsa:
  ↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ●.
- **Saltarse las FMV:**
  Introduce esta secuencia durante los títulos del principio: ↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●.
  Para saltarte las secuencias, pulsa **R3**, aunque no podrás hacerlo con las "importantes".
- **Modo Turista:**
  Completa todas las misiones regulares para desbloquear este modo, que te permitirá moverte por todo Londres sin cumplir ninguna misión.
- **Localización de los coches secretos:**
  · **Go Kart:** En el garaje de una mansión cercana a Bayswater Road.
  · **Golf Buggy:** en Hyde Park, cerca de una entrada cerrada.
  · **Peugeot 306 modificado:** Ve hacia el sur desde el Big Ben y sigue por esta carretera. Tras el segundo roundabout, ve recto y mirando a la derecha. Verás la entrada a un párking oculto.
  · **Daihatsu Hi-Jet "Royal Parks" pick-up:** En cualquier parque.
  · **Ford Transit:** Podrás hacerte con esta furgoneta si buscas cerca de St. James Street.
  · **TVR Cerbera:** Lo verás aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
  · **Tanque:** Cerca del palacio de Buckingham, en un parque cerrado, como una estatua decorativa (puedes disparar el cañón con la bocina).
  · **Lotus Elise:** Se encuentra en el garaje de una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
  · **Nissan Skyline GTR:** Aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
  · **Saab Concept:** En Chinatown.

THE ITALIAN JOB

- **Extras:**
  Completa el Modo Historia y tendrás disponibles la galería de fotos, la galería de pre-producción, diseños y los créditos.
- **Coches de carreras:**
  Acaba con un rango "A" en todos los niveles.
- **Pistas de acrobacias:**
  Completa las cuatro primeras pistas de especialistas con un rango "A" y aparecerá una quinta. Complétala con rango "A" y abrirás la sexta. Acábatela con rango "A" y dispondrás de la séptima.
- **Policía en el modo libre:**
  Completa las siete pistas de acrobacias.
- **Más opciones:**
  Completa todas las carreras en primera posición y aparecerán más opciones.

THE MARK OF KRI

Pulsa estas combinaciones de botones en la pantalla donde pone "press start".

- **El invencible Rau:**
  ■, ●, ✖, ■, ●, ■, ✖, ●, ✖, ■, ●, ✖.
  Oirás la voz de Rau diciendo "Faahu", confirmando el truco. Ve a la sección "Trucos" y visita a la Sabia. La última carta que te enseña es la que indica "Invencible Rau". Selecciónala y pulsa ✖ para activar el truco.
  Nota: Para acceder a la tienda de la Sabia activa todos los trucos en la pantalla donde pone "Press Start", empieza una partida normal y graba a la primera oportunidad. Sal después de la partida y vuélvela a cargar. Te darán dos opciones: cargar la partida o visitar la tienda de la Sabia. Elige la segunda y activa los trucos. Una vez que salgas de esa pantalla, cargará tu partida con los trucos ya activados.
- **Salud llena al completo:**
  ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■.
- **Flechas infinitas:**
  ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ■, ■, ✖.
- **Oponentes más fuertes:**
  ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ●, ●, ✖.
- **Oponentes más débiles:**
  ✖, ●, ●, ■, ✖, ■, ■, ●.
- **Desactivar la I.A. en la Arena:**
  ✖, ●, ●, ●, ✖, ■, ■, ■, ✖, ●, ■, ✖.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal (la sala de estar donde está Homer), ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:

- **Cámara diferente:** ●, ●, ●, ✖.
- **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
- **Coches más rápidos:** ▲, ▲, ▲, ▲.
- **Tener todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.
- **Ver créditos:** ✖, ■, ■, ▲.
- **Rejilla de programación:** ●, ✖, ●, ▲.
- **Destrozar de un golpe:** ▲, ▲, ■, ■.
- **Ver velocímetro:** ▲, ▲, ●, ■.
- **Sonidos extraños:** ■, ■, ■, ▲.
- **Desenfocado:** ▲, ●, ▲, ●.
- **Coche de ladrillos rojos:** ●, ●, ▲, ■.

THE SIMPSONS ROAD RAGE

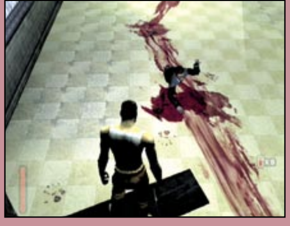
Para introducir estos trucos, mantén presionados **L1** + **R1** en el menú de opciones y luego pulsa estas secuencias. Oirásun sonido.

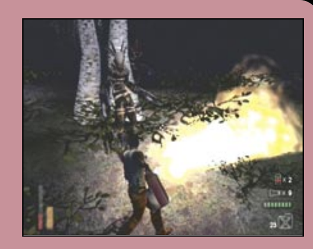
- **Coche de juguete rojo:** ▲, ▲, ■, ●.
- **Conducir con Smithers en el coche del Sr. Burns:** ▲, ▲, ■, ■.
- **El autobús nuclear:** ▲, ▲, ■, ✖.
- **Personajes de Año Nuevo:** ▲, ▲, ●, ■.
- **Personajes de Halloween:** ▲, ▲, ●, ✖.
- **Dinero Extra:** ■, ■, ■, ■.
- **Día de Acción de Gracias:**
  ▲, ▲, ●, ●.
- **Personajes de Navidad:** ▲, ▲, ●, ▲.
- **Modos de cámara extras:** ▲, ▲, ▲, ▲.
- **Modo nocturno:** ✖, ✖, ✖, ✖.
- **Personajes inflados:** ●, ●, ●, ●.
- **Ver líneas de colisión:** ▲, ▲, ✖, ✖.
- **El coche de Homer Simpson:**
  Termina las 10 misiones en modo Misión. Ve a la imagen de Homer que hay en la pantalla de selección de coches para conseguirlo.
- **Halloween:**
  Ajusta la fecha del sistema al 31 de Octubre y verás a Bart disfrazado de Frankenstein.
- **Año Nuevo:**
  Ajusta la fecha de la consola al 1 de enero.
- **Día de Acción de Gracias:**
  Ajusta la fecha del sistema al tercer jueves de Noviembre para ver a Marge con el pelo blanco.
- **Navidad:**
  Ajusta la fecha de PS2 al 25 de Diciembre.

THE SUFFERING

Durante el juego, mantén **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos hay que volver a introducirlos):

- **Modo Ácido:**
  ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Fotos familares:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Abismos infernales:** ↑, ↑, ↑, →, →, →.
- **Magia direccionada:**
  ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
- **Fundido a negro:** ↓, ↓, ↓, ↓.
- **Fotos familiares sucias y sangrientas:** ←, →, ←, →, ←, →, R2.
- **Llenar la salud al máximo:**
  ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Consigue todas las armas y objetos excepto la Gonzo Gun:**
  ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Conseguir la Gonzo Gun:**
  ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Botella de Xombium llena:**
  →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.
- **Los viejos buenos tiempos (en blanco y negro):**
  ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2.
  Pausa el juego para desactivarlo.
- **Limpieza total:** ↓, ↑, →, ←.
- **El infierno en una botella:**
  ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.





- **Cerdo Informativo:**
  →, ←, ↑, ←, R2, →, ↓, →.
- • **Subir el nivel "maligno" de Torque:**
  ←, ←, ↓, ↑.
- **Subir el nivel "bueno" de Torque:**
  ↑, ↑, →, ↑.
- **Deja que todos veamos la luz:**
  ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
- **Llega la locura:**
  →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2.
- **Recargar munición de las armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
- **Parecerse al demonio:** ↑, ↓, ←, →.
- **Dile hola a mi pequeño amigo:**
  ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
- **Recortada frenética:** ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.
- **El Big Bang:** →, →, →, ←, ←, ←.
- **Secuencia alternativa de título:**
  Termina el juego una vez.
- **Archivos de monstruos:**
  Usa tu transformación en monstruo durante todo el tiempo que puedas a lo largo de tu aventura y completa el juego.
- **Archivos de Torque:**
  Toma "malas" decisiones, como por ejemplo, matar a gente indiscriminadamente o dejarles morir, etc, y termina el juego.
- **Archivos de la familia de Torque:**
  Toma "buenas" decisiones, como por ejemplo, salvar personajes de la muerte, ayudarles, etc, y termina el juego.
- **Hacer que funcione la linterna sin tener pilas:**
  Enciende tu linterna hasta que se acaben las pilas. Déjala encendida aunque no funcione y salva la partida. Vuelve a cargar el mismo juego y verás que la linterna funciona sin que se haya tenido en cuenta el gasto anterior de pilas.

TIME CRISIS 3

Cumple los siguientes requisitos para conseguir un montón de ventajas extras:

- **Modo Misión de Rescate:** Termina el juego con cualquier dificultad.
- **Escenarios de prueba 2 y 3 en Arcade:** Completa los escenarios 2 y 3.
- **Munición infinita:** Supera el juego en dificultad Normal y tendrás munición infinita para el lanzagranadas, la uzi y la recortada.
- **Escenarios de prueba 1-14 para modo Misión de Rescate:** Igual que el truco anterior.
- **Más continuaciones:** Utiliza tus continuaciones durante la partida. Tras el "Game Over", aparecerá un mensaje diciendo que tus continuaciones han aumentado.
- **Juego Libre:** Juega en el modo Arcade y utiliza todas tus continuaciones. Sigue jugando y utilizando tus continuaciones hasta que, tras varias partidas así, se abrá el modo juego libre
- **Juego libre en misión de rescate:** Igual, pero jugando en Misión de Rescate.





THE SIMPSONS SKATEBOARDING

Estos trucos se introducen en la pantalla de selección de personajes, manteniendo pulsados **L1+L2+R1+R2** e pulsando después el truco.

- **Seleccionar nivel:** ▲, ✖, ■, ●.
- **Todos los skaters:** ●, ▲, ✖, ■.
- **Todas las tablas:** ✖, ▲, ●, ■.
- **Conseguir 99 dólares:** ▲, ✖, ●, ■.
- **Personajes borrosos:** ✖, ▲, ■, ●.
- **Homer cabezón:** ●, ✖, ▲, ■.
- **Homer en calzoncillos:** ▲, ●, ✖, ■.
- **Bart cabezón:** ✖, ■, ●, ▲.
- **Bart gángster:** ●, ✖, ■, ▲.
- **Marge demoníaca:** ✖, ■, ▲, ●.
- **Lisa cabezona:** ■, ▲, ✖, ●.
- **Lisa gángster:** ■, ▲, ●, ✖.
- **Nelson cabezón:** ▲, ■, ●, ✖.
- **Nelson bailarina:** ▲, ■, ✖, ●.
- **Otto con gafas de sol:** ■, ✖, ●, ▲.
- **Frink cabezón:** ■, ✖, ▲, ●.
- **Frink moderno:** ✖, ●, ▲, ■.
- **Krusty de ejecutivo:** ●, ▲, ■, ✖.
- **Jefe Wiggum cabezón:** ✖, ●, ■, ▲.
- **Jefe Wiggum con un traje alternativo:** ▲, ●, ■, ✖.

THE THING

- **Tráiler oculto:** Si esperas un minuto sin pulsar ningún botón en el menú principal, verás un tráiler oculto.
- **"Persuadir" a una persona:** Cuando la confianza de alguno de tus compañeros esté en naranja, no harán nada por ti... a no ser que le convenzas. Ponte en primera persona y apunta con tu arma a su cabeza durante unos tres segundos: ahora te ayudará.

THUNDERSTRIKE: OPERATION PHOENIX

- **Dificultad Maniac y helicópteros extra:** Termina el juego en el modo de dificultad Hard para desbloquear el nivel Maniac, además de un nuevo helicóptero. Si te acabas el juego con esta dificultad, conseguirás otro helicóptero.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

- **Distracciones:** Si juegas a dobles, puedes distraer a tu rival, con esta combinación: ▲, ■, ✖ ó ●.
- **Más distracciones:** A la vez que pulsas cualquiera de los botones del truco anterior, pulsa y mantén **R2**.
- **Jugar más deprisa:** Si juegas contra la consola, puedes acelerar el swing del rival apretando y mantiendo ▲.
- **Gente cruel:** Mientras juegas con Tiger Woods en modo Tour, pulsa y mantén **L1** y **L2** y pulsa: ▲, ■, ✖ y ●. Verás como un espectador arroja basura.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Todos los trucos se activan introduciendo la clave en la sección de trucos, dentro de Opciones.

- **Todos los campos:** 14COURSES.
- **Todos los golfistas:** ALLTW3.
- **Jugar como Brad Faxon:** XON.
- **Cedric "Ace" Andrews:** IAM#1.
- **Charles Howell III:** BANDPANTS.
- **Dominic Donatello:** GODFATHER.
- **Jugar como Hamish:** MCRUFF.
- **Jugar como Jim Furyk:** THESWING.
- **Josey "Superstar" Scott:** SUPERSTAR.
- **Justin Leonard:** JUSTINTIME.
- **Kellie Newman:** COWGIRL.
- **Mark Calavecchia:** CALCULATE.
- **Mark Omeara:** TB.
- **Melvin "Yosh" Tanigawa:** YOYOYO.
- **Notah BeGay III:** NOTABLY.
- **Solita Lopez:** SOLITARY1.
- **Jugar como Steve Stricer:** SS.
- **Jugar como Stewart Cink:** SINK.
- **Jugar como Stuart Appleby:** ORANGES.
- **Super Tiger Woods:** SUNDAY.
- **Takeharu "Tsunami" Moto:** 2TON.
- **Jugar como Ty Tryon:** TYNO.
- **Val "Sunshine" Summers:** VALENTINE.
- **Jugar como Vijay Singh:** VJSING.
- **Dinero extra:** Usa una Memory Card que tenga una partida de otro juego de EA Sports.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Introduce cualquiera de estos passwords (en mayúsculas) dentro de la opción "Passwords".

- **Todos los campos:** THEKITCHENSINK.
- **Todos los campos:** ALLTHETRACKS
- **Personajes:** CANYOUPICKONE
- **Sunday Tiger:** 4REDSHIRTS
- **Ace Andrews:** ACEINTHEHOLE
- **Dominic Donatello:** DISCOKING
- **Solita Lopez:** SHORTGAME
- **Hamish "Mulligan" MeGregor:** DWILBY
- **Takeharu Moto:** EMERALDCHAMP
- **Val Summers:** BEVERLYHILLS
- **Moa "Big Mo" Ta'a Vatu:** ERUPTION
- **"Yosh" Tanigawa:** THENEWLEFTY
- **Cedric The Entertainer:** CEDDYBEAR
- **Downtown Brown:** DTBROWN
- **Edwin "Pops" Masterson:** EDDIE
- **Erica Ice:** ICYONE
- **Objetivos de 3 hoyos en Sherwood:** SHERWOOD TARGET.

TIME CRISIS 2

- **Armas automáticas:** Completa el modo Historia 2 veces.
- **Efecto de munición ancha:** Completa el modo Historia 4 veces y se activará también el modo Munición Ilimitada.
- **Modo Espejo:** Completa el modo Historia sin continuar.
- **Crisis Mission:** Este modo aparece en los Extra Games. Para acceder al día 1 de la misión, acaba el modo Historia una vez. Para los días 2 a 5 y el día final, pásate el día actual. Para acceder a la Extra Mission, supera 4 de 5 Day Missions. Para conseguir llegar a la Final Mission 2, supera todas las misiones extra menos el Final Day.
- **Reproductor de música:** Termina la misión final del modo Crisis Mission.
- **Juego libre:** Pierde la partida en el modo Historia. La próxima vez que juegues tendrás un crédito más. El número de créditos del que dispondrás sera ilimitado tras perder una partida con 9 créditos.
- **Más balas en el cargador:** Acábate el modo Historia dos veces.
- **Munición infinita:** Completa el modo Historia 3 veces.
- **Modos de juego Extra:** Para acceder a modos de juegos extra, Chain Hit Game, One Shot Game y 10 second Game, tienes que clasificarte entre los 5 primeros en dificultad normal. La diana cambiará en el Chain Hit así:
  - 0-48: Una taza
  - 49-98: Una hucha cerdito
  - 99-148: Una bombilla
  - 149-173: Pac-Man
  - 174-198: Cosmo
  - 199-223: Mappy
  - 224-253: Pooka
  - 254 - 255: Bacura
- **Nuevos modos de juego Shoot Away 2:** Para acceder al Extra Mode, tienes que conseguir bastantes puntos en el modo Arcade Original (Retro). Para desbloquear el modo Arrange, tendrás que conseguir una puntuación mayor que la anterior. Recibirás puntos de bonificación si das a dos palomas de arcilla con un disparo.

TIMESPLITTERS 2

- **Personajes de cartón:** Supera el juego en la dificultad Fácil.
- **Personajes ocultos en Arcade:** Consigue una medalla de Oro en "Adiós Amigos" (en modo Arcade).
- **Personajes en el modo Historia:** Por cada nivel que superes, desbloquearás a los personajes que hayan aparecido en él:
  - 2280 De vuelta al Planeta X: Ozor Mox.
  - 2019 NeoTokio: Sadako.
  - 1853 Wild West: El Coronel.
  - 1972 Atom Smasher: Khallos.
  - 1920 Ruinas Aztecas: Gólem de piedra.
- **Cabezas que giran:** Supera el reto "Pane in the Neck" al menos con medalla de Plata.
- **Nivel Streets en modo Arcade:** Supera el juego en modo Historia una vez en modo Fácil.

TOKYO XTREME RACER: ZERO

- **Claxon por sirena:** Selecciona el spoiler trasero tipo 5 para el modelo R30 y para el modelo R30M.
- **Pantalla de pausa sin textos:** Mientras tengas pausado el juego, pulsa simultáneamente ▲ + ■ para quitar el menú. Vuelve a hacer la misma combinación para que aparezca el menú de la pausa.
- **Consigue un apodo especial:** Pon una pegatina de tu equipo en el coche cuando tengas un equipo para obtener un apodo.
- **Resetear los Récords:** En la pantalla Time Record, pulsa y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** con **Start** para resetear los récords grabados. Se borrarán también las puntuaciones del modo Quick Race.
- **Ver los medidores en la repetición:** Mientras estás viendo la repetición de una carrera, pulsa **Select** para ver los medidores.
- **Ver otros coches en modo One-on-One:** En el modo One on One contra un rival, pulsa y mantén el ■ del mando del jugador 1 para mostrar el resto de los coches en competición.
- **Ver otros coches en el modo Free Run:** Pulsa el ■ del mando del jugador 1 al entrar en el modo de dirección para ver otros coches.
- **Mostrar la opción Análisis:** En el menú de Pausa, (excepto en el modo Versus), pulsa y mantén el ■ mientras mueves el cursor a la parte inferior a través de las opciones. Aparecerá una nueva opción, "Analyze".
- **Cambiar la vista en la repetición:** Mientras ves la repetición, en la vista "Driver View", pulsa **L1/R1** para mover la cámara.

TOM AND JERRY IN WAR OF THE WHISKERS

Mientras estás jugando, pulsa:

- **Vida infinita:** ✖, ●, ✖, ▲, ▲, ■, ●, ▲.
- **Munición infinita:** ●, ■, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ✖.

TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSCURIDAD

- **Pasar de nivel:** Pausa la partida y mantén presionados: **L1 + R2 +** ⬇ **+** ▲ unos segundos. Después, suéltalos y pulsa rápidamente: ●, ⬆, ■, ▲, ➡, ⬇.
- **Dinero e ítems infinitos:** Ve a cualquier localización donde puedas entrar y salir fácilmente y donde sepas que hay dinero u objetos. Si los coges, sales y vuelves a entrar, volverán a estar ahí, así que ya sabes.
- **Movimientos especiales:**
  - Salto al agua 1: Pulsa a la vez R2 + Adelante + Salto para que nuestra aventurera haga el salto del cisne.
  - Salto al agua 2: Tras aprender la habilidad de esprintar, camina hacia el borde de una piscina y pulsa el botón de acción. Lara se tirará de cabeza con un movimiento espectacular
  - Hacer el pino: cuando estés colgando de una cornisa o de un lugar parecido, mantén pulsado **L1**. Sin soltarlo en ningún momento, pulsa hacia delante con el stick analógico.
- **Aire infinito:** Cuando Lara esté buceando, salva la partida mientras se encuentra bajo el agua y después vuelve a cargar esa misma partida. El nivel de oxígeno se habrá llenado a tope. Es un buen truco si no encuentras huecos para respirar, ya que puedes repetirlo cuando quieras.

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce las siguientes palabras como códigos para desbloquear todos los trucos. Oirás un sonido.

- **Modo Cheat:** "backdoor" . No sacarás a los personajes ocultos y los niveles de bonus con este truco.
- **Todos los personajes:** "YOHOMIES".
- **Todas las secuencias FMV:** "Peepshow".
- **Desbloquear a los desarrolladores del juego como personajes jugables:** Introduce uno de estos nombres en la pantalla "Create a Skater" y aparecerán sus estadísticas. Algunos de estos nombres son de los hijos del equipo de programación: Aaron Skillman (también puedes introducir Aaron, Skillman, o ARS) / Alan Flores / Andrew Rausch (también puedes introducir Jujy) / Andy Nelson / Brian Jennings (también puedes introducir BDJ o Brian) / Captain Jennings (también puedes introducir Cap'n Jennings o Capn Jennings) / Chad Findley (también puedes introducir Stallion o Doofus) / Chris Glenn / Chris Rausch (también puedes introducir Team Chicken, CJR, o Rausch) / Chris Ward / Connor Jewett / Darren Thorne (también puedes introducir Darren o Thorne) / Dave Cowling / Dave Stohl / Edwin Fong (también puedes introducir Maya's Daddy) / Gary Jesdanun (también puedes introducir Garvin o Garvin

Jesdanun) / Henry Ji / James Rausch (también puedes introducir My Jamie) / Jason Uyeda / Jeremy Anderson / Joel Jewett / Lisa Davies / Mark Scott (también puedes introducir Hi Ben) / Matthew Day / Mick West / Mike Ward / Nicole Willick / Noel Hines (también Noel o Hines) / Nolan Nelson / Paul Robinson / Pete Day / Rachael Day / Ralph D'Amato / Ryan McMahon / Sandy Jewett / Scott Pease (también puedes introducir Scott Pease, Spease, o Cheesy Peasey) / Steve Ganem / Steven Rausch (también puedes introducir Wevenowski) / Trey Smith / William Pease.

- **Jugar con los hijos de Tony Hawk:** Introduce el nombre Riley Hawk o Spencer Hawk.

TONY HAWK´S PRO SKATER 4

Introduce estos códigos en la sección de trucos que tiene el juego:

- **Código maestro:** watch_me_xplode Desbloquearás todos los trucos menos los gaps.
- **Efecto Matrix:** nospoon Todas las acrobacias aéreas a cámara lenta.
- **Gravedad lunar:** superfly
- **Jugar con Daisy:** (o)(o)
- **Más dinero:** banker
- **Manuals perfectos:** 2wheelin
- **Grinds perfectos:** belikegeoff
- **Skitch perfectos:** hookybob
- **Especial a tope:** doasuper
- **Stats to 13:** 4nitwits
- **Más skaters:** homielist
- **Desbloquear skaters secretos:** Introduce cualquiera de estos nombres: #$%@! / Aaron Skillman / Adam Lippman / Andrew / kates / Andy Marchal / Angus / Atiba Jefferson / Ben Scott Pye / Big Tex / Brian Jennings / Captain Liberty / Chauwa Steel / Chris Peacock / ConMan / Danaconda / Dave Stohl / DDT / DeadEndRoad / Fakes The Clown / Fritz / Gary Jesdanun / grjost / Henry Ji / Jason Uyeda / Jim Jagger / Joe Favazza / John Rosser / Jow / Kenzo / Kevin Mulhall / Kraken / Lindsey Hayes / Lisa G Davies / Little Man / Marilena Rixfor / Mat Hoffman / Matt Mcpherson / Maya's Daddy / Meek West / Mike Day / Mike Lashever / Mike Ward / Mr. Brad / Nolan Nelson / Parking Guy / Peasus / Pete Day / Pooper / Rick Thorne / Sik / Stacey D / Stacey Ytuarte / Stealing Is Bad / Team Chicken / Ted Barber / Todd Wahoske / Top Bloke / Wardcore / Zac ZiG Drake.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Entra en opciones y trucos. Introduce estos códigos en función del efecto que desees.

- **Gravedad lunar:** getitup.
- **Manuals perfectos:** keepitsteady.
- **Balance de grind perfecto:** letitslide.
- **Todas los vídeos del juego:** digivid.
- **Todas los sakaters:** getemall.
- **La música:** holeshot.
- **Niveles extra:** Es posible descubrir 3 niveles ocultos más, encontrando tres placas rojas que están en:
  1 - New Jersey: Ve a la estación de tren y baja a las vías. En un lateral, en lo alto, está la placa. Rellena la barra de especiales y haz un Boneles en las rampas inferiores.
  2 - Hawai: Desde la playa, ve a la tienda Trinket Place y bordea el edificio hasta las casas de detrás. En esta calle encontrarás un Quarter Pipe azul con una pintada. Justo al lado hay una estatua Tiki que echa humo por la boca. Si saltas hacia ella o la intentas grindar entrarás en su interior. Te llevará a un tubo que lleva a un foso de lava. Justo antes de llegar al foso, salta y coge la placa.
  3 - Moscú: Gira a la derecha y avanza pegado al edificio rojo (tendrás que saltar el muro). Baja de la tabla y "entra" por la quinta ventana. Accederás a una cuesta con un raíl y una ventana. Sube la cuesta y en el segundo tramo verás la placa.
- **Cintas ocultas:** En todos los niveles del modo Historia hay una cinta de vídeo oculta:
  1 - New Jersey: Está debajo del puente que une la ciudad con la estación del tren.
  2 - Manhattan: Gira a la izquierda y avanza hacia el mar. Verás un cartel informativo y, en lo alto, la cinta. Sube por las escaleras al pie del cartel. Cuando llegues a lo más alto, salta, agárrate y sube.
  3 - Tampa: Desde el comienzo, gira a la izquierda y métete en la acequia. Al fondo hay unos tableros que te permitirán alcanzar el tejado de una casa. Baja de la tabla y busca un cable que te llevará hasta un edificio más alto. Cuando llegues a la azotea, sigue avanzando agarrado al borde.
  4 - San Diego: Está en la zona donde hiciste la exhibición. Búscala por las alturas y usa las rampas para llegar hasta ella.
  5 - Hawai: Desde el punto de partida, avanza hacia las piscinas del hotel. Si das un giro de 180 grados, verás una máquina expendedora azul y una puerta. Entra por la puerta y grinda el cable de la izquierda.
  6 - Vancouver: Activa el reto "Haz Skate en la parte de Tom" del capítulo 17, y luego selecciona en Opciones "Terminar el reto". Gira a la derecha y verás la cinta sobre una cúpula de cristal. A la izquierda de la cúpula está la entrada a los subterráneos. Salta por su parte izquierda, haz un Spine Transfer y salta desde el otro lado.
  7 - Slam City Jam: En el Half Pipe del comienzo, salta y grinda a la derecha la barra donde están los focos. Mantén el equilibrio hasta atravesar una de las cajas con un letrero (dentro está la cinta).
  8 - Moscú: Está en las alturas de la catedral de San Basilio, el edificio grande de la plaza. Cuando llegues, baja de la tabla y comienza tu escalada. La clave está en hacer un doble salto y agarrarte.
  9 - Hotter Than Hell: Avanza y mira abajo, en la parte central: hay dos puertas. Entra por la derecha y llegarás a las pasarelas sobre el escenario. Busca en la rampa más alta.
- **Skaters ocultos:** Ve a la opción para crear skaters, entra en Información e introduce estos nombres: 1337 / Akira2s / Alan Flores / Alex Garcia / Andy Marchel / Bailey / Big Tex / Chauwa Steel / Chris Rausch / ChrisP / DDT /Daddy Mac / Dan Nelson / Dave Stohl / FROGHAM / GEIGER / Glycerin / Greenie / Guilt Ladle / Hammer / Henry Ji / Jason Uyeda / Jeremy Andersen / Joel Jewett / Johnny Ow / M'YAK / MARCOS XK8R / Mike Ward / NSJEFF / Noly / POOPER / Skillzombie / Stacey D / Steal2Liv / THEDOC / TOPBLOKE / TSUEnami! / The Kraken / The Swink / Todd Wahoske / Y2KJ / Yawgurt / ZiG / arrr / buffoon / crom / deadendroad / fatass / grjost / leedsleedsleeds / moreuberthaned / sik® / tao zheng / woodchuck.

TOP GEAR DAREDEVIL

- **Verlo todo más borroso:** Ve al Menú Principal, y pulsa: ↑, ←, ●, ↓, →, ■, ↑, ↓, ←, →, ●, ■. En las opciones verás una nueva llamada "Motion Blur".
- **Convertir a los conductores en Aliens:** Pulsa esta combinación durante el juego: ↑, ↑, ▲, ▲, ←, ●, ←, ●, ↓, ↓, ✖, ✖.
- **Pintadas en el coche:** En la pantalla del Menú Principal pulsa la siguiente combinación: ↓, ■, ↓, **R1**, →, →, ↑, ←, ●, ●, **L2**, **L1**.
- **Activar la cámara de persecución:** Durante el juego, y sin activar la pausa, pulsa: ←, →, ■, ●, ▲, ✖, ↑, ↓, **L2**, **R1**, **L1**, **R2**.

TOTAL CLUB MANAGER 2004

- **Modo Debug:** Pulsa **R3** en cualquier menú y accederás al modo "Debug", un menú secreto en el que podrás añadir más dinero a tus arcas y modificar más cosas, como el resultado de los partidos,.

TOTAL IMMERSION RACING

Introduce estas palabras como nombre en el Modo Carrera.

- **Todas las pistas:** Road Sweep
- **Todos los coches:** Loaded.
- **El coche "Cart":** Downforce.
- **Gravedad baja:** Feather.
- **Modo "Cámara lenta":** Poke.
- **Contrarios más lentos:** Walk It.
- **Desactivar HUD:** No Dogs.
- **Desconocido:** Swallow.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Pausa el juego e introduce estos trucos:

- **Todas las subidas de nivel de conducción:** ←, →, ←, →, ✖.
- **Todos los movimientos de pelea desbloqueados:** ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
- **Mostrar la localización actual de Nick Kang:** ✖, ✖, ■, ▲.
- **Coche más grande (tienes que estar montado en el coche):** ↓, ↓, ↓, ✖.

TUROK EVOLUTION

Al introducir estos códigos en el apartado de trucos, que encontrarás en la pantalla inicial, podrás acceder a una serie de ventajas:

- **Todos los trucos:** FMNFB.
- **Invencibilidad salvo en las caídas de gran altura:** EMERPUS.
- **Obtención de todas la armas disponibles de cada nivel:** TEXAS.
- **Munición ilimitada para todas las armas:** MADMAN.
- **Acceso a todos los niveles desde la opción de cargar juego:** SELLOUT.
- **Invisibilidad:** SLLEWGH.
- **Cabezones:** HEID.
- **Una demo y un minijuego:** HUNTER.
- **Acceso a un zoo:** ZOO.
- **Rompe todas las cajas de madera:** Distribuidas por todas las bases enemigas y por los caminos, encontrarás cajas de maderas que esconden armamento, algo de vital importancia para tu supervivencia en tu aventura. Para romperlas, utiliza el garrote y ahorrarás munición, pero sólo cuando la zona esté despejada.
- **Aprovéchate de los lugares elevados:** Una posición elevada es idónea para atacar a cualquier enemigo, ya que podrás cubrirte con sólo agacharte. Además, podrás cambiar de posición sin ser visto por tus enemigos y arrojar granadas con más efectividad.
- **Estudia todas las trampas:** Además de dinosaurios, alienígenas y acantilados hay trampas muy dañinas que te obligarán a estar atento a cada paso que des.
  Ten en cuenta que siempre hay alguna forma de esquivarlas o de no accionarlas, por lo que deberás acabar con tus rivales primero y para poder después estudiar la zona con calma y lograr evitar caer en una de ellas.
- **No dispares a tus compañeros**: En las misiones finales estarás acompañado de aliados que te ayudarán a liquidar a los alienígenas. Es posible que en medio de un tiroteo puedas dañar a alguno con tu arma, por lo que deberás estar muy atento. Además, deberás evitar armas explosivas. Si estás muy mal de salud, lo mejor es que permanezcas en una zona segura y dejar que tus compañeros acaben con todos los extraterrestres.

TWIN CALIBER

Pulsa durante el juego estas secuencias:

- **Invencible:** ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↑, ←, ↓.
- **Munición infinita:** →, →, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, →, ↓.

TRANSFORMERS

- **Códigos para los Autobots:** Introduce cualquiera de estos códigos en el cuartel general de los Autobots:
  - Cabezas grandes: ●, ●, ●, ■, **L1**, **L1**, **L1**, **L2**.
  - Vuelo inclinado de la cámara: ●, ●, ↑, ↓, **R1**, **R2**, ↓, ↓.
  - Chorro infinito: ↑, ↑, ■, ●, ■, ■, **L1**, **L2**.
  - Powerlink infinito: ↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.
  - Sigilo infinito: ↑, ↑, ↓, ↓, **L1**, **L2**, **L1**, **L2** (debes tener equipado el minicon convertidor).
  - Super rayo tractor: **L2**, **L2**, ■, ●, ■, **R1**, **R1**, **R2**.
  - Modo Turbo: **L1**, **R2**, **R2**, ■, ■, ■, ■, **L1**.
  - Todos los minicons: **L1**, **L2**, ●, ●, ■, ●, **L2**, **L1**.
- **Completar niveles y derrotar jefes:** Entra en la pantalla de selección de dificultad e introduce allí cualquiera de estos códigos. Si lo haces bien, oirás la frase "Código aceptado".
  - Pelea final con el jefe en el nivel del Amazonas completada: ←, ←, →, **L1**, **R2**, ←, ←, →.
  - Nivel del Amazonas completado: **L1**, **L1**, **L2**, ■, ■, ●, **R1**, **R2**.
  - Pelea final con el jefe en el nivel de la Antártida completada: **L1**, ←, **L2**, →, ■, ■, ●, ●.
  - Nivel de la Antártida completado: **R1**, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, **L1**, **R1**, **R1**.
  - Pelea final con el jefe en el nivel del Atlántico completada: **L2**, ←, →, →, ←, **L2**, **L2**, **L2**.
  - Nivel Atlántico completado: ●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.
  - Pelea final con el jefe en el nivel de la Nave Espacial completada: →, →, ■, **R1**, **R2**, ●, ←, ←.
  - Nivel Alaska completado: **R1**, ●, **R1**, ■, ←, ←, →, ←.
  - Nivel Amazonas profundo completado: ←, →, ←, ←, →, **R1**, **R2**, ●.
  - Nivel La Tierra completado: **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, ●.
- **Invencible:** Pausa el juego en cualquier momento y pulsa: **R1**, ●, ●, **R1**, **R2**, **L1**, **L1**, **L2**.



- **Eliminar a cualquier enemigo con un disparo:** Pausa el juego en cualquier momento y pulsa: ■, ●, ■, ●, **L1**, **L1**, **L2**, **L1**.
- **Desbloquear todos los extras:** Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código en el menú de Extras: ■, ■, ●, ■, ■, ●, **L1**, **L2**.
- **Desactivar la sobrecarga de Minicom:** En la pantalla del cuartel general de los Autobots, cuando seleccionas a tu autobot y la misión a cumplir, introduce este código: **R1**, **R1**, **L2**, **R1**, **R1**, **L2**, ●, ●. De esta forma desactivarás la sobrecarga Minicom y podrás equipar 4 minicoms cualquiera sin tener en cuenta su cantidad de poder.

TWISTED METAL: BLACK

- **Cambiar la cámara:**
  Pulsa y mantén **Select** y después ↓.
  Para cambiar entre la horizontal y la vertical, pulsa y mantén **Select** y pulsa ←.
- **Convertir armas en salud:**
  Durante el juego, pulsa y mantén apretados **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y a continuación pulsa ▲, ✖, ■ y ●. Tus armas desaparecerán y se rellenará tu salud.
- **Descifrar los códigos de Minion:**
  Para descubrir lo que significan los códigos numéricos de Minion que aparecen en las pantallas de carga entre fase y fase sustituye cada número por su correspondiente letra. Así, A=1, B=2 y Z= 26, los mensajes son:
  - Debo hablar en clave o él me descubrirá.
  - Todos estamos atrapados en su cabeza.
  - Esto no es real. Así es como él ve el mundo, como Sweet Tooth ve su vida, no es real.
  - En el mundo real, mi nombre es Marcus Kane.
  - He olvidado el color del mundo.
- **Menú de armas distinto:**
  Mantén apretado **Select** y después pulsa → durante el juego para cambiar el menú.
- **Munición Infinita:**
  Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y pulsa: ↑, ✖, ←, ●.
- **Invencible:**
  Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y después pulsa: →, ←, ↓, ↑. Aparecerá un mensaje.
- **Mega Ametralladoras:**
  Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y pulsa ✖, ✖, ▲.
- **Un solo disparo acaba con los malos:**
  Pulsa y mantén **L1** + **R1** + **L2** + **R2** y rápidamente pulsa ✖ dos veces y ↑. A
- **Desbloquear el modo Dios:**
  Durante el juego, pulsa y mantén **L1** + **R1** + **L2** + **R2** y pulsa ↑, ✖, ←, ●. Verás un mensaje en la pantalla.

TWISTED METAL: BLACK ONLINE

- **Chatear en el juego:**
  En la pantalla del lobby, pulsa: **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**. Un sonido confirmará el truco. Pulsa ■ para entrar en la sala de chat y ▲ para salir de ella. Puedes conectar un teclado USB a tu consola.

TY, THE TASMANIAN TIGER

- **Mostrar objetos:**
  Mientras estás en el juego, pulsa: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, ▲, ▲, ●, ■, ■, ●, **R2**, **R2**. Oirás una música distinta y verás unas líneas que caen del cielo en diversos sitios. Esas líneas marcan los objetos, incluidos los ocultos.
- **Desbloquear el Aquarang, el Boomerang Elemental, la Zambullida y las habilidades de natación:**
  Mientras estás en el juego, pulsa: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, ▲, ▲, ■, ■, ▲, ■.
- **Desbloquear el Technorang:**
  Mientras estás en el juego, pulsa: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, ▲, ▲, ▲, ■, ▲, ■.

[U]

UNREAL TOURNAMENT

- **Toda la munición:**
  Durante el juego, pulsa **Start** en cualquier momento y pulsa: ←, →, ●, ●, ●, →, ←.
- **Modo Dios:**
  Durante el juego, pulsa **Start** en cualquier momento y pulsa: ■, ●, ←, →, ●, ■. Volverás al juego, pero ahora serás invencible.
- **Conseguir todas las armas:**
  Durante el juego, pulsa **Start** y pulsa: ←, ●, →, ■, →, ←.
- **Cuatro jugadores sin Multitap:**
  Si quieres jugar con tres amigos más y no tienes el Multitap de la PS2, sólo necesitas un teclado y un ratón con salida "USB". Esto te permitirá que dos jugadores jueguen con un pad y otros dos con teclado y ratón. Ve a la opción de configuración de controles y asignarles el teclado y el ratón a los jugadores 3 y 4.
- **Pasar de nivel:**
  Pausa el juego en cualquier momento y pulsa: ↑, ↓, ←, →, →, ←, ●.
- **Todos los personajes:**
  Pausa el juego en cualquier momento y pulsa: ←, ←, ●, ●, →, ←, ●.

URBAN FREESTYLE SOCCER

En el menú principal, ve a "Extras" y después a "Codes". Introduce cualquiera de estos código para activar los trucos correspondientes.

- **Modos de juego:** GM2OPEN8
- **Todos los equipos:** A11T3AM5
- **Habilidades a tope:** MAXSKILL
- **Jugadores enanos:** Z26BEXW8
- **Turbo infinito:** SPEEDY01
- **Desbloquear al equipo Streetballerteam:** 5Y104D9A
- **Oponentes débiles:** WIMP_A.1

[V]

V-RALLY 3

- **Desbloquear el Subaru Impreza 2000:**
  Supera el campeonato 2.0L en el modo Carrera para conseguir desbloquearlo.
- **Mitsubishi Lancer Evolution VI:**
  Supera el campeonato 1.6L en el modo de juego Carrera para desbloquearlo y añadirlo también a tu garaje particular.
- **SEAT Córdoba Repsol:**
  Termina el juego en el modo de juego Challenge y podrás añadir este fantástico coche a tu colección personal.
- **Toyota Corolla V-Rally:**
  Consigue hacer un récord de tiempo en todos los circuitos del juego y tendrás este coche.
- **Desbloquearlo todo:**
  Después del vídeo de introducción, pulsa: **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, **Select**, **Select**, ■. Aparecerá un nuevo menú Extra desde el que desbloquear coches, funciones extra...

VAMPIRE NIGHT

- **Desbloquear el modo de juego libre:**
  Completa todos los modos de entrenamiento y podrás desbloquear el modo de juego libre que hay dentro del modo Arcade.

VEXX

Para activar estos trucos, debes acceder al "Menú de Trucos" e introducir el código correspondiente al truco que quieres poner marcha.

- **Invencible:** XXEVREWOP.
- **Seleccionar nivel:** XXEVPRAW.
- **Super saltos:** XXEVNOOM.

VIRTUA FIGHTER 4

- **Cambiar el fondo del menú principal:**
  Elige Options, Settings, Game y pulsa ←+→.
- **Posiciones de victoria para los personajes 1 y 2:**
  Utiliza un jugador creado por ti para alcanzar el nivel 2 Kyu. Después, durante el replay de una victoria, sujeta ✖+●+■ (L2) hasta que tu jugador haga una pose clásica. Para obtener la segunda, consigue el 3th Dan y pulsa ✖+● (R1) en el replay. para conseguirla.
- **Conseguir un trofeo:**
  Supera las 26 pruebas del modo Trial bajo el modo Training y verás cómo un pequeño trofeo aparece en lo alto de la barra de vida.
- **Trajes alternativos:**
  Mantén pulsado **Start** en la pantalla de selección de personajes y pulsa el botón ✖.
- **Jugar como Dural:**
  Espera a que Dural te rete en el modo Kumite. Véncele, y podrás seleccionarlo en modo Versus.
- **Los luchadores originales:**
  Usa un jugador creado por ti para alcanzar el 1st Dan. Selecciona el luchador en cualquier modo y pulsa ✖+● (R1) hasta que la lucha comience de nuevo.
- **Niveles extras de Training en Vs:**
  Training 1, alcanza el 1st Dan con un personaje propio. Training 2, alcanza el 5th Dan con un personaje propio. Training 3, alcanza "Champion" con un personaje propio.
- **Training Trophy:**
  Completa sucesivamente los eventos de Trial y Training Mode con un personaje creado por ti. Aparecerá un pequeño trofeo sobre la barra de vida de tu personaje.
- **Escenario de Dural para el modo Vs:**
  Utiliza un jugador creado por ti para alcanzar el nivel "Emperor" o "High King" y podrás jugar en el escenario de Dural en Versus.
- **Mantén 100% de victorias en el modo de juego Kumite:**
  Si eres un tramposo de los grandes y no te importa soportar un montón de tiempos de carga extra, puedes jugar normalmente y, cada vez que veas que vas a perder un combate, pulsar Start y volver al menú principal.
  De ese modo, se salvarán en la tarjeta de memoria las victorias anteriores, pero el combate en el que estabas jugando (ése que sabías de antemano que ibas a perder ya) no contará en tu lista de derrotas. Esto te obligará a salir al menú y volver al modo Kumite en infinidad de ocasiones, pero puede serte muy útil en los últimos niveles del ránking.
- **Para obtener ítems vergonzosos:**
  Además de necesitar el 3th Dan o superior para desbloquear ítems en el modo Kumite, también puedes robar ítems a tus adversarios en el modo Versus, si los tienen.
- **Para obtener ítems fácilmente:**
  Utiliza llaves (✖+■, o sea, L1) durante todas las rondas y vence el combate. Recibirás un ítem seguro en todos los casos.
- **Curiosidades y secretos:**
  En *Virtua Fighter 4* puedes conseguir adornos con los que vestir o complementar a un personaje creado con la opción "New Player" o "New AI" en "Data Files", tras haber alcanzado el 3th Dan en cualquier modo de juego. Todos los luchadores tienen una lista enorme de adornos propios (collares, sombreros...).



Hay varias formas de conseguirlos, aunque la mayoría se obtienen ganando combates contra tu mismo personaje. Si tu oponente lleva un ítem que tú no tienes, lo obtendrás al derrotarle. Verás un pequeño cofre en la parte inferior de la pantalla y podrás equiparte con tu nuevo ítem en "Edit Files". Hay tres ítems especiales que se consiguen de formas distintas:
- Los ítems de bordes rojos se obtienen por cada 100 victorias consecutivas.
- Los ítems de bordes verdes se obtienen tras lograr una serie de 7 esferas. Estas esferas de colores aparecen sobre los oponentes de rango "High King", en el Kumite. Si ganas a un enemigo que tiene una esfera que no tienes, la ganarás. Pero si el enemigo tiene la misma esfera que tú y pierdes, perderás todas las tuyas. Dural suele tener un set completo de esferas y obtendrás cualquiera que te falte al vencerle.
- Los ítems de bordes púrpuras son "ítems malditos" que recibirás al ejecutar un técnica concreta. Para deshacerte de ellos, debes hacer justo lo contrario.

Todos los personajes pueden obtener una cabeza de faraón perdiendo entre 5 y 10 combates seguidos, o perdiendo las tres rondas de un combate por "Excellent". Para quitarte de encima este ítem, deberás ganar 5 combates seguidos.
Aquí tienes una lista de los ítems más vergonzosos, (hay más, pero hemos seleccionado los más ridículos...). Se pueden conseguir en los modos de juego Versus y Kumite.
- **Los ítems de Akira:**
  - Conejo en el hombro: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártelo de encima, gana 3 combates seguidos.
  - Ardilla en el hombro: Déjate herir con ataques de evasión. Para quitártela, gana un combate sin ser herido con estos ataques.
- **Los ítems de Aoi:**
  - Cara de gato: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates seguidos.
  - Espada en la espalda: Utiliza frecuentemente evasiones laterales.

VAN HELSING

- **Desbloquear películas:**
  Introduce estos códigos durante el juego y podrás acceder desde la Galería del menú principal a todas las películas.
  - Película Bonus 1: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, **L1**, **L3**, **R3**, **R1**.
  - Película Bonus 2: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, **R1**, **R2**, **R3**.
  - Película Bonus 3: **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, ↑, ↑, ↓, ↓, **Select**.
  - Película Bonus 4: **Select**, **L3**, **R3**, **Select**, **R3**, **L3**, **Select**, ←, ←, ↑, →, →.
  - Película Bonus 5: **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **Select**, **Select**, **L1**, **L1**, **R2**, **R2**, **L3**, **R3**.
  - Película Bonus 6: **R2**, **R1**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**, ←, →, **Select**, **Select**.
  - Película Bonus 7: **L3**, ←, **R3**, →, **L2**, ↑, **R2**, ↓, **L1**, ←, **R1**, →.
- **Desafíos:**
  Hay varios desafíos en el juego que al ser superados desbloquearán varios trucos:
  - Munción infinita: completa el juego con la dificultad "Difícil".
  - Ropas poderosas: completa el juego con cualquier dificultad y sin perder el sombrero en ninguna ocasión.



- **Los ítems de Pai Chan:**
  - Máscara de panda: Deja que te hieran con ataques de evasión. Si quieres quitártela, gana un combate sin ser herido por ataques de evasión.
  - Máscara de Rana: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártela en algún momento, gana 3 combates seguidos.
- **Los ítems de Jeffry:**
  - Máscara de esqueleto: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártela en algún momento, gana 2 combates seguidos.
  - Calvo: Escapa de los ataques de tu oponente al menos 6 veces en un combate. Para volver a ser normal, gana realizando con éxito 5 llaves, y logrando que en al menos 2 tu rival no tenga escapatoria.
- **Los ítems de Lau Chan:**
  - Máscara grande: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates.
  - Plato chino en la cabeza: Utiliza la Guardia todo el combate y pierde. Para quitártelo, gana el combate con un 50% de daño.
- **Los ítems de Wolf:**
  - Sombrero de fiesta: Déjate hacer llaves laterales por tu oponente y pierde el combate. Para quitártelo, escapa dos o más veces de las llaves de tu oponente y gana el combate.
  - Máscara de hombre viejo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2.
- **Los ítems de Kage:**
  - Ardilla en el hombro: Pierde 5 combates seguidos. Gana 2 combates seguidos si quieres quitártela en algún momento.
  - Conejo en el hombro: Intenta esquivar sin éxito 15 llaves. Para quitártelo, escapa con éxito de dos llaves en cada ronda y en las 3 rondas del combate, ganándolo.
- **Los ítems de Sarah:**
  - Gafas con ojos grandes: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártelas, gana 2 seguidos.
  - Pendientes hexagonales: Usa ataques con evasión. Para quitártelos, evita los ataques de evasión de tu rival y no realices tú ninguno.
- **Los ítems de Shun:**
  - Máscara de chica: Pierde 10 combates seguidos. Gana 2 combates para quitártela.
  - Máscara de tonto: Pierde por "Ring Out" en las tres rondas de cada pelea durante dos combates seguidos. Si quieres quitártela, gana una pelea por "Ring Out".
- **Los ítems de Vanessa:**
  - Sombrero de caballo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana dos.
  - Máscara de Hockey: Deja que te hieran 15 veces en cada ronda y pierde después el combate. Si quieres quitártela, tienes que ganar el combate sin ser herido más de 14 veces en cada ronda y desaparecerá.
- **Los ítems de Jacky:**
  - Bigote y nariz cómicos: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártelos gana 2.
  - Sombrero de bebé: Pierde por "Ring Out" en las tres rondas de una pelea durante dos combates seguidos. Si quieres quitártelo, gana una pelea por "Ring Out".
- **Los ítems de Lion:**
  - Máscara de mantis: Déjate golpear por tu adversario con ataques Katousui 10 ó más veces en cada ronda del combate y después piérdelo. Si quieres quitártela, gana el combate sin recibir más de 9 veces ese ataque en ninguna ronda y desaparecerá sin dejar rastro.
  - Sombrero de la Torre Eiffel: Pierde 10 combates seguidos en cualquier modo. Si quieres quitártelo, gana 2 combates seguidos.



- **Los ítems de Lei:**
  - Cabeza de cerdo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates.
  - Cabeza de elefante: Deja que tu oponente te hiera al menos 10 veces y pierde el combate. Para quitártela , gana el combate sin ser herido más de 9 veces en cada ronda.

[W]

WACKY RACES

Todos estos códigos tienen que introducirse en la pantalla para introducir lo que el juego llama "Trampas", siempre después de haber elegido un modo de juego, ya sea Arcade o Aventura.

- **Todas las pistas:** CHIMPGIVEAWAY.
- **Todos los coches:** MONKEYSPOILERS.
- **Modo para niños:** THOSEWACKYKIDS.

Una vez introducidos, oirás una risa de confirmación y ya podrás activarlos en la pantalla de trampas disponibles.

WAKEBOARDING UNLEASHED

En el menú principal, pulsa:

- **Todas las lagunas:**
  R1, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**.
- **Seleccionar nivel:**
  ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲.
- **Más tablas:**
  ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓.
- **Todos los personajes:**

Rota el stick analógico derecho en el sentido de las agujas del reloj 15 veces en el menú.

WAR OF THE MONSTERS

- **Jugar como Mecha-Sweet Tooth:**
  Usa una Tarjeta de Memoria que tenga una partida salvada del juego *Twisted Metal: Black* con el nivel Sweet Tooth completado. Un mensaje te avisará que el Mecha-Sweet Tooth aparecerá cuando el juego cargue. Después, selecciona a Agamo y elige el traje número 4.
- **Minijuego Dodgeball:** Gasta 105,000 vales.
- **Minijuego Big Shot:** Gasta 65,000 vales.
- **Minijuego Crush-O-Rama:** Gasta 85,000 vales.
- **Jugar con Raptros:** Gasta 200,000 vales.
- **Jugar con Zorgulon:**
  Gasta 200,000 vales de batalla (Battle Tokens).
- **Compañera secreta de Ultra V:**
  Compra el cuarto traje de Ultra V para desbloquear a una dulce robot japonesa...
- **Nivel Volcano:**
  Gasta 45,000 vales de batalla (Battle Tokens).
- **Nivel Mini Baytown:**
  Gasta 65,000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este nivel.
- **Nivel Capitol:**
  Gasta 85,000 vales de batalla.
- **Nivel UFO:**
  Gasta 105,000 vales de batalla.
- **Arma secreta:**
  En el nivel Gambler's Gulch, frente a la mansión de estilo victoriano verás una espada clavada en una roca. Líate a guantazos con la roca hasta que consigas romperla y puedas coger la espada. Ahora podrás usarla como arma para atacar a tus enemigos.
- **Consejos:**
  - En cualquier escenario en el que luches, procura romper todo lo que te rodea y utilizar los trozos grandes de los escombros para atacar a tu enemigo, ya sea lanzándoselos o golpeándole con ellos.
  - De igual forma, si hay aviones o coches, destrózalos para que los restos ardientes le resten vida a tus adversarios
- **Conseguir diversos Vales de Batalla de forma muy fácil:**
  Guarda la partida después de superar el nivel Terror in Space. Pelea contra Cerebulon (el último jefe) y si consigues derrotarle sin continuar la partida ninguna vez obtendrás 30,000 Vales de Batalla. Salva la partida después de derrotarle. Esto hará que solo se salven la configuración de juego y el contador de Vales de Batalla. Una vez que vuelvas al menú principal, carga de nuevo tu lucha contra Cerebulon. Vuelve a derrotarle de la misma forma y conseguirás más Vales de Batalla. Repite el proceso hasta que te canses. Otra opción es jugar en el modo de un solo jugador y seleccionar "Endurance". Cuantos más monstruos elimines, más Vales de Batalla conseguirás. Para obtener unos cuantos Vales extra, destruye los edificios del nivel. Cada uno de ellos vale 50 Vales. Los "pickups" te darán 5 vales al destruirlos.

WAY OF THESAMURAI

En la pantalla de pausa pulsa alguna de estas combinanaciones de botones, en función del truco que quieras activar. Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación.

- **Ganar 500 mom:**
  Mantén presionados **L1+L2** y pulsa:
  ←, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, ■.
- **Mantener toda la salud:**
  Mantén presionados **L1+R1** y pulsa:
  ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, ■.
- **Mantener la stamina:**
  Mantén presionados **L2+R2** y pulsa:
  →, ←, →, ←, ↓, ↓, ■.
- **Modelos de personajes:**
  En la pantalla de personalización del personaje, señala la opción de nombre y presiona esta combinación de botones:
  L1, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, **R1**, **R2**, **L2**, ■.
  Luego presiona ← o → para elegir el modelo que prefieras. Tienes que introducir el código muy rápidamente.
- **Más personajes:**
  Cada vez que acabes el juego aparecerán más personajes en la pantalla de personalización.
- **Nuevos modos de juego:**
  Consigue 1.000 puntos para desbloquear el modo Difícil y 7.500 para el Muerte Súbita.

WC SNOOKER 2002

- **Conseguir victoria instantánea en cualquier competición:**
  Introduce la palabra "CHAMP458" como nombre en la pantalla de edición de personajes y ganrás cualquier campeonato en el que estés.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

- **Desbloquearlo todo:**
  Introduce este código en el menú principal:
  R1, **L1**, ■, ▲, ■, **R1**.

WDL WAR JETZ

Introduce estos códigos en la pantalla de trucos.

- **Todos los trucos:** TWLVCHTS.
- **Super trucos:** ZTJRWLDW.
- **Invencible:** MRCHBB.
- **Menos daño:** CHNKY.
- **Super blindaje:** FLYNGTNK.
- **Todas las armas:** NFCH.
- **Munición infinita:** SPW.
- **Todos los cohetes:** SHWRM.
- **Cohetes rápidos:** STBLT.
- **Dinero extra:** WRCHST.
- **Dobla la cantidad de dinero:** KCHNG.
- **Sin punto de mira:** SWSSBNK.
- **Power ups permanentes:** GVTBCK.
- **EMC ilimitado:** SMKTRL.
- **Bola bomba:** BMBBLL.
- **Armas de bola bomba:** CDDDHLR.
- **Armas grandes:** PNFL.
- **Armas gigantes:** QDDMG.
- **Disparos más rápidos:** ZPPY.
- **Doble disparo:** TWFRN.
- **Disparos aleatorios:** SPNNY.
- **Bombas nucleares:** FTMN.



- **Máxima destrucción:** CRNFX.
- **Modo flotante:** SKTCHY.
- **Mega convoy:** NPRBLM.
- **Modo Vampiro:** SLRP.
- **Todas las FMV:** DVD o GRTD.
- **Modo Fantasma:** SNKY.
- **Modo Top Gun:** TPGN.
- **Passwords de nivel:**
  - Panamá 2: JBVKWNBBCBQM.
  - Panamá 3: MDKKWYFTKBQM
  - Australia 1: MHZKWTJMQBQM
  - Australia 2: ZBCKXPBHNBQM
  - Australia 3: LDRKXYFZTBQM
  - Tailandia 1: ZHHKXJJTBBQM
  - Tailandia 2: TBPKYZBVHBQM
  - Tailandia 3: KFFPJRFNPBQN
  - Rhine River 1: YJVPJCJGVBQN
  - Rhine River 2: FCNPKXBVWBQN
  - Rhine River 3: PGDPKGFPDBQN
  - New York 1: KKSPKRJHKBQN
  - New York 2: VBFKPLHBWZBQN
  - New York 3: WJYPLWFQGBQN
  - Antártida 1: CMPPLHJJNBQN
  - Antártida 2: RKFPMYBZHBQN
  - Antártida 3: GNVPMQFSNBQN
  - San Francisco 1: TRLPMBJLVBQN
  - San Francisco 2: SVMPNFBFVBQN
  - San Francisco 3: RXDPNHFYDBQN
  - Valhalla 1: XBXPNGKRKBQN
  - Valhalla 2: LPXKVMCQZBQM
  - Valhalla 3: QSMKVSGKHBQM

WILD WILD RACING

- **Nuevos motores:**
  Cada país en el modo Time Attack te hará conseguir un motor nuevo para cada uno de los tres buggies básicos del juego. Al acabar las tres carreras en el modo Time Attack (Uphill, Downhill y Flat), conseguirás un nuevo motor que aumentará las características de tu buggy.
- **Modo trucos:**
  En la pantalla de opciones, mantén apretado ■ y pulsa esta combinación de botones te damos:
  ↑, ●, ↓, ●, ←, →, ←, →, ●.
  Aparecerá ahora una nueva opción llamada Secret. En el modo para un jugador escribe la palabra NORTHEND como si fuera el nombre de tu personaje. Se desbloquearán todos los circuitos y todos los coches.

WINBACK

Para activar estos trucos, en la pantalla en la que pone "Press Start", pulsa muy rápido estas combinaciones. Tienes que hacerlo antes de que empiece la demo o no funcionarán.

- **Modo Trial:**
  ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←.
  Después, con ▲ pulsado, pulsa **Start** para desbloquear el Trial Mode. Oirás un disparo que te confirmará que el truco ha funcionado. Podrás jugar en cualquier nivel.
- **Modo Muerte Súbita:**
  L2, **R2**, **L2**, **R2**, ●, ▲, ●, ▲.
  Después, con **R1** pulsado, pulsa **Start** para desbloquear la Muerte Súbita. Todo el mundo, incluido tú, morirá si le acierta un solo disparo, así que ándate con ojo.
- **Modo Max Power:**
  L1, **R2**, **L2**, **R2**, **L2**, ▲, ●, ▲, ● y después, con **L1** pulsado, pulsa **Start** . Tendrás todas las armas y munición infinita.
- **Personajes del modo Multijugador:**
  ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← y después, con ● pulsado, pulsa **Start.** Esto hará que se desbloqueen todos los personajes.

WIPEOUT FUSION

Todos estos trucos se introducen desde la opción "Trucos" dentro de la opción "Extras".
- **Escudos infinitos:** ▲, ▲, ■, ■, ■.
- **Naves y aviones antiguos:** ✖, ●, ▲, ■, ✖.
- **Armas infinitas:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
- **Todas las características:** ✖, ▲, ●, ▲, ●.
- **Munición Infinita:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
- **Nave super rápida:** ■, ✖, ✖, ✖, ▲.
- **Naves animales:** ▲, ●, ●, ▲, ✖.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Introduce estos códigos en el menú "Codes":
- **Más aceleración y velocidad:** EVOPOWER
- **Nueva voz para el copiloto:** HELIUMAID
- **Coches sin chasis:** THATSSTUPID
- **Coches voladores en las repeticiones de las carreras:** FLOATYLIGHT
- **Cámara cenital:** DOWNBELOW
- **Cámaras invertidas:** ONTHECEILING
- **Como bajo el agua:** WIBBLYWOBBLY
- **Gráficos psicodélicos:** IMGOINGCRAZY
- **Pistas bonus ocultas:** GIMMEBONUS
- **Códigos del Desafío WRC:**
  - L5020K: Monte Carlo.
  - PHY8ZP: Portugal.
  - 745MJJ: Suecia.
  - YJFTRS: Gran Bretaña.

WORMS BLAST

- **Personajes bonus ocultos:**
  En la pantalla donde pone Press Start, pulsa y mantén el botón **L1** y pulsa esta combinación:
  ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.
  - **Todos los modos de competición:**
    En la pantalla del truco anterior, pulsa y mantén el botón **L2** y pulsa esta combinación:
    ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.

WRATH UNLEASHED

- **El doble de salud y velocidad:**
  Sólo durante los modos Versus o Team Fighter Battles, pero no en los juegos de guerra:
  ↓, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ■.
- **Personajes "distintos":**
  ←, ■, ↑, ●, →, ▲, ↓, ▲.
- **Variaciones en el modo Versus:**
  Pulsa en la pantalla de selección de personajes:
  L1, **L1**, ↓, ↓, **R2**, **Select**, **R2**, **Select**, **R1**, **L1**, **R2**, **R1** + **R1**, **Select**.
- **Más variaciones en el modo Versus:**
  En la pantalla de selección de personajes pulsa:
  L1, **L1**, ↓, ↓, **R2**, **Select**, **R2**, **Select**, **R1**, **L1**, **R1**, **R2** + **R2**, **R2**, **Select**.

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

- **Misiones con medalla de oro y trucos:**
  Ve a la pantalla de trucos, ilumina la opción "Unlimited Time" y pulsa: **L2** + **R1** + → + ●.
  Ahora pulsa todos a la vez rápidamente y podrás activar todas las opciones de esta pantalla.



WRC II EXTREME

- **Modo trucos:**
  Ve a la opción "Archivos" y entra en "Secretos". Pulsa ✖ para introducir un truco y escribe "EVOS". Esto desbloqueará todos los coches bonus "Extreme" y el modo Experto. Estos otros trucos se introducen en el mismo sitio.
- **Modo Turbo:** NITRO.
- **Vista desde arriba:** SATALITE.
- **Baja gravedad:** LUNAR.
- **Coches con rebote:** GAROO".
- **Voz del copiloto deformada:** "HELIUM".

WRC 3

- **La evolución de la maquinaria:**
  Cada 1000 Km. tu vehículo sufrirá alteraciones en el motor que harán que corra más. Hay un máximo de 5 evoluciones y si quieres triunfar en el campeonato "Experto" debes lograrlas.
- **Modo Contrarreloj:**
  Cada vez que ganes un rally en el mundial podrás correr sus tramos en el modo Contrarreloj.
- **Dificultad Experto:**
  Finaliza en primera posición el Campeonato, corriendo en el nivel de dificultad "Profesional".
- **Dificultad Extrema:**
  Gana el campeonato en Experto y conseguirás la versión "Extreme 03" de la escudería con que compitas y la dificultad "Extreme".
- **Nuevos coches:**
  Si ganas el mundial en dificultad "Extreme" adquirirás el modelo prototipo de tu escudería y la modalidad "Concept" del modo "Contrarreloj". Los coches que podrás obtener son: Ford Fiesta, Mitsubishi Pajero, Subaru B-11S, Skoda Superb Sonic y Peugeot 406 Coupé.



XIII

- **Desbloquear todos los niveles:**
  Pausa el juego y pulsa:
  R1, ●, **R1**, **L2**, **R1**, **L1**, ■.

X-FILES RESIST OR SERVE

Introduce todos estos trucos en el menú de trucos que hay dentro de "Options". Accederás a un menú en el que introducir directamente las combinaciones.
Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación.
- **Un solo golpe o disparo mata:**
  ●, **L2**, ↓, **R1**, ✖.
- **Munición infinita:** **L1**, **L2**, ✖, **R2**, **R1**.
- **Desbloquear todos los bonus:**
  ←, **R1**, **L1**, ↓, ●.
- **Desbloquear todos los niveles:**
  R2, →, **L2**, ↑, ■.
- **Invencible:** ↑, ■, ●, ✖, ↓.
- **Balas explosivas:**
  ✖, ●, ■, **L2**, **R2**.





XGRA

- **Desbloquearlo todo:**
  Introduce la palabra "wibble" como si tu nombre en la pantalla de introducción.

X-MEN: NEXT DIMENSION

- **Desbloquearlo todo:**
  Desde el menú principal y mientras pulsas y mantienes **L1**, introduce esta combinación:
  →, →, ←, ←, ↓, ↑, ●.

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Pulsa la siguientes secuencias en el menú principal, dependiendo del truco que quieras activar.
- **Menú Debug:**
  ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, **L1+R1+L2 + R2**.
  Durante el juego, pausa la partida y podrás acceder al menú "Cheats", en el que podrás activar, entre otras cosas invulnerabilidad.
- **Todos los ficheros de Cerebro:**
  ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **R1** + **R2**.
- **Seleccionar nivel:**
  ▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, **L1** + **R1**.
- **Desbloquear todos los trajes:**
  ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **L1** + **L2**.

X-SQUAD

- **Códigos de Rango:**
  Introduce estos códigos en la pantalla donde aparece el título. Oirás un sonido. El código Sargento, por ejemplo, incluye las armas y características del rango inmediatamente anterior, es decir, el código Soldado. Si eliges el último rango, tendrás todos los demás, así como las armas y cargadores. Entre paréntesis te indicamos solamente las características nuevas que incorpora cada rango:
  Soldado: ■, ●, ▲
  (Michaels de 9mms y 99 cargadores).
  Sargento: ▲, ●, ■
  (Taylor M82, sin límites de peso).
  Teniente: **R1**, **L2**, **L1**, **R2**
  (escudo en nivel 2)
  Capitán: ●, **R1**, ●, **L1**, ▲, **R2** (radar).
  Mayor: **L2**, ■, **R2**, ▲, **L1**, ●, **R1**
  (escudo en nivel 3, sensor en nivel 3).
  Coronel: ▲, ■, ●, ■, ▲, ●
  (nivel principiante en el manejo de armas).
  General: **L1**, **L1**, **L2**, **L2**, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**
  (nivel intermedio en el manejo de armas).
  Maestro del X-Squad:
  ●, ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ■, ■
  (nivel Maestro en el manejo de las armas).
- **Para qué sirven los puntos:**
  Conseguirás puntos según vayas avanzando y eliminando a los enemigos que te salgan al paso. Éstos son bastante útiles, ya que al finalizar una fase te permitirán comprar distintas armas y equipo.
  Si no utilizas en ningún momento los puntos que hayas conseguido en el juego en una fase, no te preocupes ni te pongas nervioso: podrás conservarlos para las siguientes misiones que vengan a continuación.

[Z]

ZONE OF THE ENDERS

- **Desbloquear el modo Versus:**
  En la pantalla del título, pulsa la siguiente combinación de botones:
  ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
  Tendrás disponible esta opción en el menú.
- **Conseguir un nuevo final:**
  Obtén una "A" en todas las llamadas de S.O.S que recibas y conseguirás un final distinto.
- **Salud y munición al máximo:**
  Pausa el juego durante una partida y pulsa:
  L1, **L1**, **L2**, **L2**, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **R2**, **R1**.

Cada vez que uses este truco, disminuirá tu nivel conseguido hasta ese momento. Tendrás que ver si te merece la pena activarlo.
- **Las armas:**
  - Phalanx: Te permitirá disparar más balas que en el disparo normal de tu Jehuty.
  - Mummy: Escudo que te protegerá de los ataques más potentes de los enemigos.
  - Halberd: Con ella, lanzarás un rayo láser de gran energía, pero de corto alcance.
  - Sniper: Este rifle gigante sólo servirá para cumplir una misión en un momento del juego.
  - Javely: Cuando tengas este arma, serás capaz de lanzar una jabalina de poco alcance contra cualquiera de tus enemigos.
  - Geyser: Lanzarás unas granadas que se adherirán a la primera superficie que toquen, desprendiendo un rayo de energía al hacerlo.
  - Comet: Si la tienes en tu poder, podrás lanzar una bola energética muy destructiva.
  - Gaunlet: Lanzarás un objeto físico punzante a gran velocidad. Muy útil para enemigos pesados que rechazan nuestros ataques.
  - Decoy: Con este arma, podrás crear una imagen de ti mismo que engañará a los rivales, haciendo que todos sus ataques se dirijan a este "reflejo" de tu Jehuty en lugar de a ti.
- **Una sorpresa:**
  Z.O.E. te guarda una impresionante sorpresa, en forma de enemigo invencible, Anubis, justo después de tu victoria sobre la segunda versión de Neith. Como hemos dicho, este nuevo enemigo es invencible y no podrás acabar con él por mucho que lo intentes, sólo podrás huir poco antes de que él pueda acabar contigo.
- **Finales:** Además del final normal del juego, puedes conseguir desbloquear un nuevo y espectacular final si logras destruir todos los elementos de los decorados de todas las zonas del juego hasta que llegues a Tyrant. Una vez acabes con él, podrás ver el final malo de *Z.O.E.* Además, también puedes conseguir escuchar la canción final del juego, si eres tan hábil como para conseguir una puntuación A en todas las zonas de rescate.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

- **Camino alternativo para desbloquear el mijuego Zoradius:**
  Ve a "Extra Missions", elige el modo "Boss Battle" y pelea contra Vic Viper. En mitad de la lucha, pausa el juego y pulsa:
  ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**.
  Oriás un ruido. Vuelve a la opción "Extra Missions" y Vic Vipper estará disponible.
- **Aumaan Anubis en Versus:**
  Termínate el juego una vez y empieza una nueva partida con todas las subarmas equipadas. Intenta introducirte dentro de Margrifier, el lugar donde tienes que desbloquear el puente. Si sigues siempre la ruta de la izquierda, llegarás a un callejón en tu camino hacia el generador. Usa Vector Cannon para destruir las piedras que bloquean la zona y descubrirás un camino secreto, llamado Wind Tunnel. Allí pelearás con un montón de enemigos. Destruye a todos y llegarás a un lugar desconocido, donde pelearás con Aumaan Anubis. Derrótale y encontrarás un pequeño icono con su figura. Cógelo.
- **Fondos distintos en "Extra Mission":**
  Una vez que hayas completado todas las misiones con el récord más alto, el fondo negro será reemplazado por una ilustración de Yoji Shinkawa en la que se ven los bocetos del diseño de Jehuty.
- **Diferentes imágenes tras los créditos:**
  Termina el juego con rango A para ver una imagen que incluye a Dingo y sus amigos en la pantalla "Result screen" tras los créditos.
- **Final alternativo:**
  Termina el juego con rango S o SS y verás una imagen de Dingo y Ken después de los créditos.
- **Powerups con Zoradius:**
  Mientras juegas con Zoradius, pausa y pulsa:
  ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara,
Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo.
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín.
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2004
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

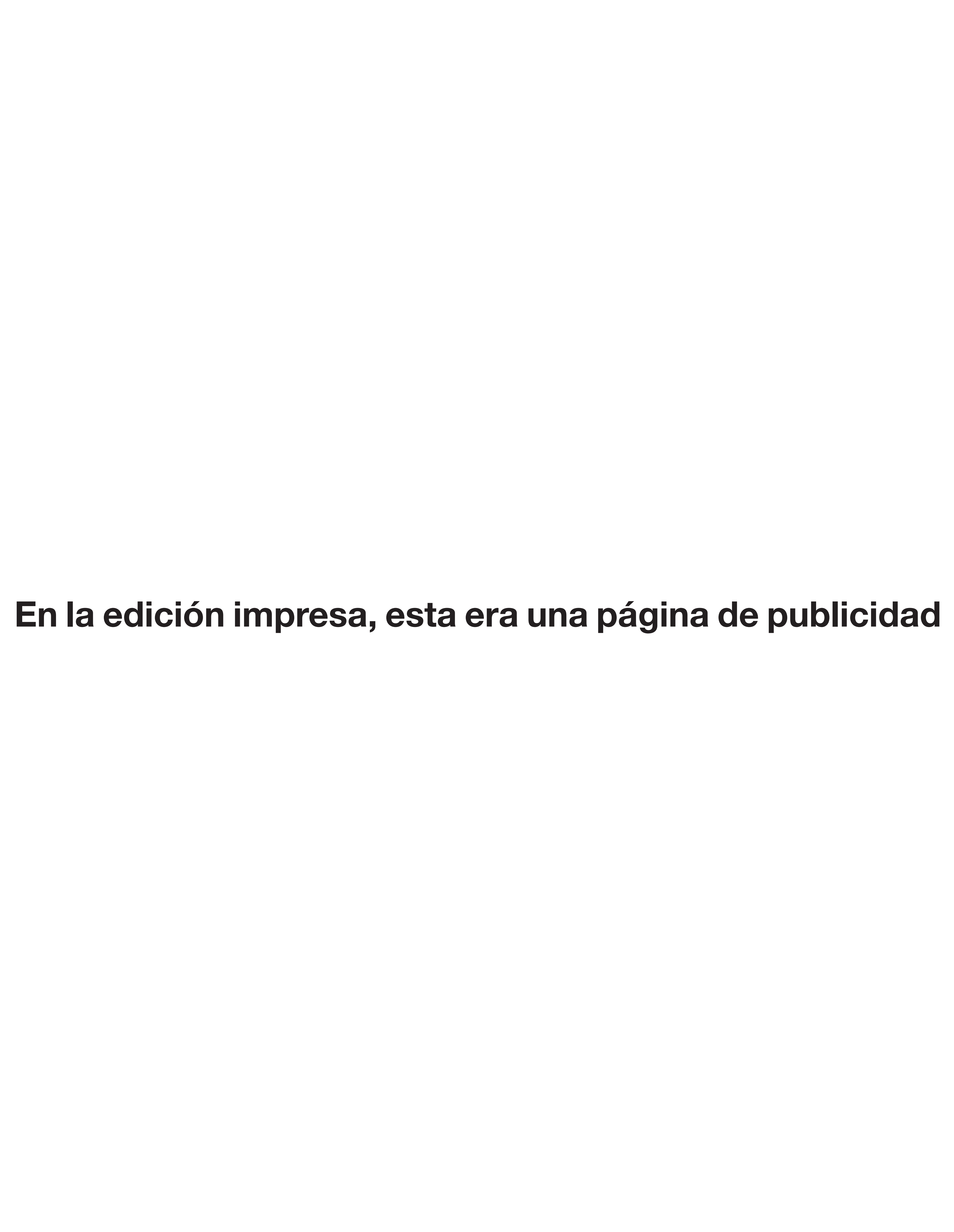
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



**Hobby Press
es una empresa
de Axel Springer**

axel springer

Este suplemento se regala conjunta
e inseparablemente con Play2Manía nº 69


En la edición impresa, esta era una página de publicidad